3xCD PEŁNA WERSJA GRY UBIK PL POLSKA PREMIERA!

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 1/2002

DWUGŁOS O GRZE
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

STRATEGIE POD CHOINKĘ

RAPORT SPECJALNY
KURS NA ZDERZENIE
MISTRZOWIE KONTRA KORPORACJE KONTRA GRACZE

PRZEGLĄD MEGAHITÓW 2002

ALIENS vs PREDATOR 2

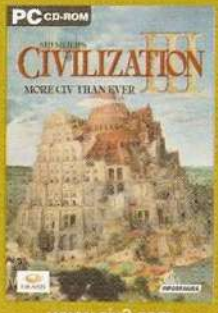
INDEKS Nr 326358

JUŻ W SPRZEDAŻY!

W Civilization 3 wojna to tylko jeden z wielu elementów polityki zagranicznej. Dzięki umiejętnym negocjacjom, zakulisowym działaniom i zawartym koalicjom możesz osiągnąć znacznie więcej niż za pomocą brutalnej siły. Jednak jeśli dyplomacja nie skutkuje wyślij swoją armię i zrównaj przeciwników z ziemią!

Przygotuj się! Najnowsza odsłona kultowej gry strategicznej nadchodzi

SID MEIER'S CIVILIZATION III



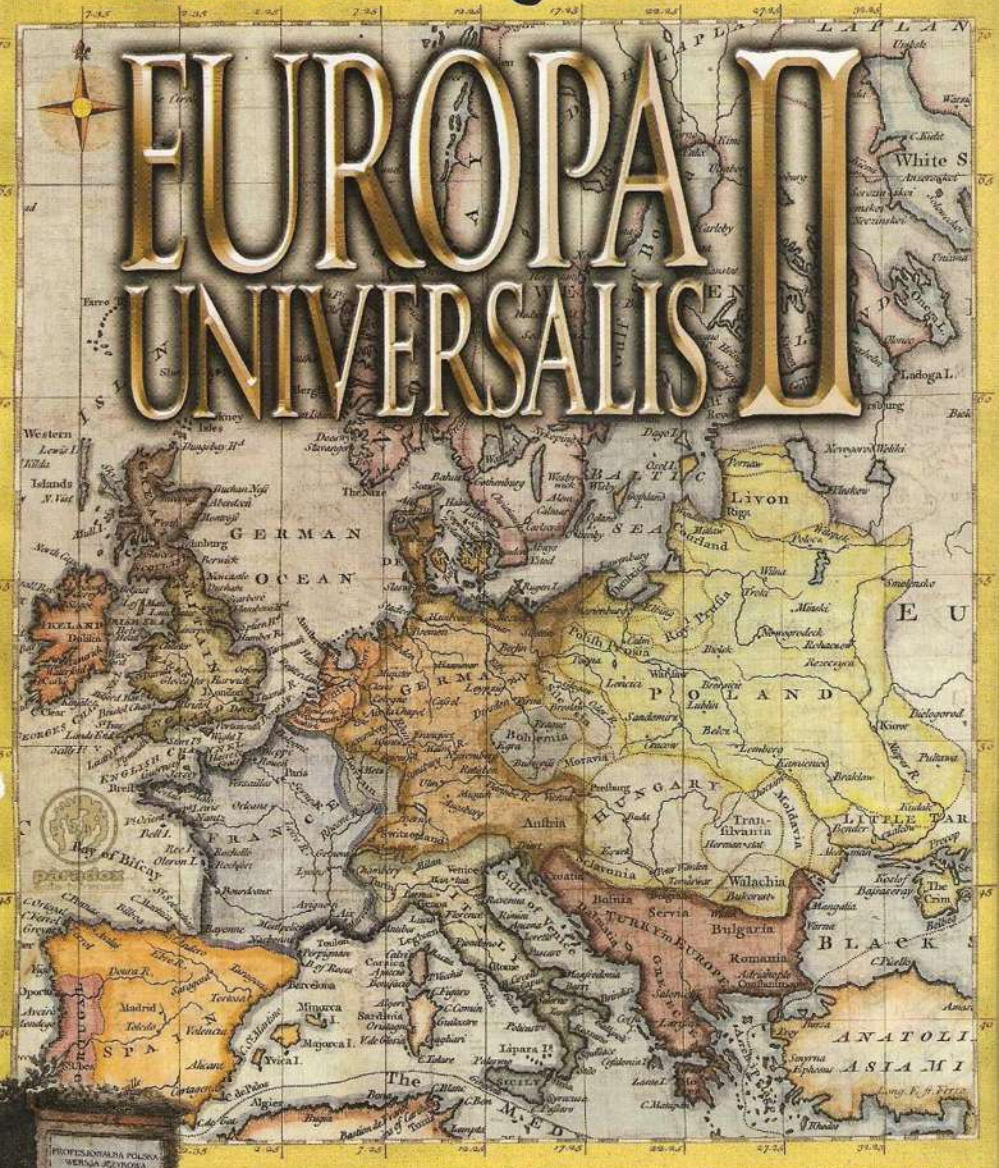
www.civ3.com

SPRAWDŹ WYSYŁKĘ
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization® jest zastrzeżonym znakiem handlowym Infogrames oraz logo Infogrames są znakami zastrzeżonymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem należącym do Firaxis Games, Inc.

Zmień Bieg Historii



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze", pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek" ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

OD REDAKCJI

Jak co roku o tej porze, przygotowaliśmy dla Was numer wyjątkowy, bo wigilijno-noworoczny. Nasz świąteczny nastrój, którym żyjemy od dobrych kilkunastu dni, objawił się na łamach ŚGK w paru miejscach. Jeśli chcecie na przykład wiedzieć, czego spodziewamy się pod choinką i co zamierzamy robić w Wigilię, zajrzyjcie na stronę 24, gdzie publikujemy minisondę przeprowadzoną w naszym zespole. Jeśli natomiast ciekawi Was, jakie hity pojawią się w roku 2002, koniecznie przeczytajcie przegląd ze stron 18-23. Będzie w czym wybierać!

Miano gry miesiąca zyskał tym razem „Aliens vs Predator 2" – hit, na który wszyscy czekaliśmy z niecierpliwością i, co ważniejsze, który nie zawiódł. W przeciwieństwie do „Civilization III" i „Pool of Radiance 2", które przed premierą wiele obiecywały, ale obietnic tych w 100% nie spełniły. Na szczęście, w tym samym czasie pojawiło się kilka innych tytułów wartych polecenia, np. „Twierdza" czy rewelacyjna „Europa Universalis 2". Obydwie gry znalazły się zresztą w zestawieniu, któremu daliśmy wspólny tytuł: „Strategie pod choinkę".

Kiedy zaś już nasycicie głód wiedzy o tym, co już jest na rynku i co na nim wkrótce się znajdzie, proponuję Wam zajrzeć do „Raportu specjalnego". W tym miesiącu zrobiliśmy rzecz niezwykłą – zwróciliśmy się do mistrzów naszej branży i zapytaliśmy ich wprost, jak zaczynali, co robią teraz i co sądzą o starych i nowych czasach. Efekt jest całkiem szokujący, wychodzi bowiem na to, iż w naszej branży istnieje konflikt interesów pomiędzy twórcami gier, wydawcami i samymi graczami. Więcej nie zdradzę – po prostu polecam Wam ten materiał.

Na koniec zostawiłem informację najcenniejszą, przynajmniej z mojego punktu widzenia. Być może niektórzy z Was wiedzą (wspominałem o tym parę razy), iż jestem gorącym miłośnikiem prozy Philipa K. Dicka. Śmiem twierdzić, iż ten nieżyjący już amerykański pisarz SF, wciąż jest niedoceniony. A przecież bez niego nie byłoby „Matrixa" i „13 piętra", nie byłoby Wiśniewskiego-Snerga i Jeffa Noona, nie byłoby też paru gier komputerowych i fabularnych oraz wizji powszechnie już obecnej w naszej kulturze, iż nie wszystko, co nas otacza, jest prawdziwe. Za najznakomitsze dzieło Dicka uchodzi „Ubik" i faktycznie jest to dzieło nie tylko charakterystyczne dla tego pisarza, ale też dopracowane do ostatniego szczegółu. Wyobraźcie sobie teraz moją radość, kiedy dowiedziałem się, iż możemy sprezentować Wam w tym numerze pełną wersję opartą na motywach tej właśnie powieści. Niezwykłe skrzyżowanie cRPG, przygodówki i strategii. W całości po polsku! Co więcej, jest to polska premiera, bowiem gra z niewiadomych powodów wcześniej nie ukazała się na naszym rynku. Oczywiście, zdaję sobie sprawę, że nie wszystkim „Ubik" przypadnie do gustu (taki to już urok twórczości Dicka), ale z pewnością warto zapoznać się z tą grą. A potem koniecznie sięgnąć po literaturę. Mam zresztą nadzieję – i taki przyświeca nam cel – że dla wielu z Was kontakt z twórczością Dicka będzie przełomem w postrzeganiu świata. Tak jak przełomem był dla nas.

Zdrowych i pogodnych Świąt Bożego Narodzenia oraz Szczęśliwego Nowego Roku życzy Redakcja.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Codename Outbreak 12
Colobot 14
Dark Age of Camelot 14
Gothic 11
Medal of Honor: Allied Assault 10
Medieval: Total War 15
Neocron 14
Primitive Wars 14
Tropico: Rajska wyspa 12
2002 – Mega przegląd hitów 18
Redakcja na Świętach 24

RECENZJE

Agent Gliniarz 64
Aliens versus Predator 2 26
Battle Realms 40
Comanche 4 30
Etherlords 50
Europa Universalis 2 48
Gorasul 34
Harry Potter i Kamień filozoficzny 60
Heroes Chronicles – Szarża smoków 54
Heroes Chronicles – Władcy żywiołów 54
Microsoft Flight Simulator 2002 59
Orientalne Noce 62
Polska Goola! 58
Pool of Radiance 2 38
Project Eden 36
Return to Castle Wolfenstein 66
Sid Meier's Civilization III 52
Twierdza 44
Wyścig Wykrętów 65

WZNOWIENIA

GTA 2 PL Złota edycja 70
Revenant 70
Rune Złota edycja 70
Saga Baldur's Gate 71
Starcraft + Brood Wars 71
Granie tanie niesłychanie
Freespace 2 71
Opsys 71
Screamer 2 71

ARENA ONLINE

E-Sport 74
Face okiem cappera 80
Nowinki 72
Tribes 2 – dobór broni 78
Wywiad z [SS]BANO 76

ROZWIĄZANIA

Empire Earth 82
Commandos 2 (cz.1) 86
Red Alert 2: Yuri's Revenge 90
Championship Manager: sezon 01/02 92

NA SKRÓTY

Przekręty 94
Triki 94

HITOTEKA

Listy przebojów 96

RAPORT SPECJALNY

Kurs na zderzenie 98

FORUM

Donosy 105
Hyde park 102
Listy 103
Między nami, graczami 105
Świat według ManiAka 104
W internecie 102

KLUBY

Gry bez prądu 112
Frakcja 3D 106
Kantyna 108
Taverna 110

POGRANICZA

Film 115

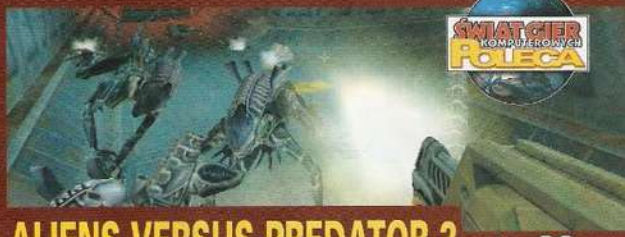
Książki 114
Muzyka 114

SYSTEM

Ciekawe witryny internetowe 118
DVD ASUS E612 120
Głośniki serii MM 121
Nowinki z rynku 116
PC Twin Turbo 2 120
Windows XP 122

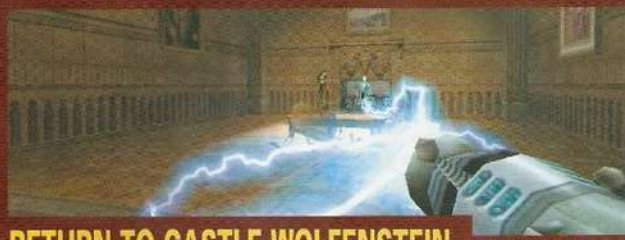
ROZ(G)RYWKA

Ale heca 124
Grao Story 124
Indeks 2001 126



ALIENS VERSUS PREDATOR 2 str. 26

Trójka „przyjaciół z boiska" w postaci marines'a, Obcego i Predatora powraca na ekrany komputerów. Mroczny klimat, przerażające wątki i znakomita grafika sprawiły, że zachwyciliśmy się tym tytułem.

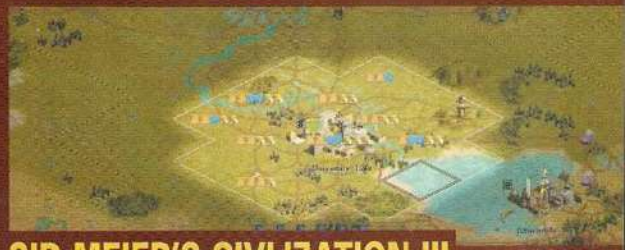


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN str. 66

Czy remake tytułu, który zapoczątkował manię na trójwymiarowe strzelaniny FPP może powtórzyć sukces swego pierwowzoru? Przeczytaj recenzję opisującą osobno tryb single i multiplayer.

KURS NA ZDERZENIE str. 98

W tym materiale odsłaniamy najmroczniejsze sekrety branży komputerowej. Tylko u nas przeczytasz o tajemnicach Sida Meiera, Richarda Garriota, Johna Romero, Tima Caina, Petera Molyneux i Davida Brabena.



SID MEIER'S CIVLIZATION III str. 52

Kolejna część legendarnego tytułu Sida Meiera trafiła do sklepów. Czy gra ta dorasta do oczekiwań, jakie mieli wobec niej fani? Wszystkiego dowiesz się z naszej recenzji.

PEŁNA WERSJA GRY

UBIK

W tym miesiącu przygotowaliśmy dla Was nie lada gratkę. Oddajemy do Waszych rąk grę autorstwa firmy Cryo, stworzoną na podstawie kultowej powieści Philipa K. Dicka „Ubik". Jest to tym samym pierwsze oficjalne wydanie na naszym rynku, wzbogacone o polską wersję językową.

Ubik to mieszanka gry strategicznej, przygodowej i cRPG, w której jako Joe Chip będziesz musiał rozwikłać tajemnicze zdarzenia związane z agencjami Runcitera i Hollisa. Podczas zabawy weźmiesz udział w serii misji, będących dopełnieniem akcji najsławniejszej książki Philipa K. Dicka.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytkę CD-ROM do napędu.
2. Procedura instalacyjna powinna rozpocząć się automatycznie, jeżeli nie, uruchom menu instalacyjne z pliku Setup.exe
3. Katalog docelowy wybrany jest opcjonalnie; wybierz tylko typ instalacji: minimalna – 10 MB, lub maksymalna 60 MB.
4. Aby bezproblemowo grać w **Ubika** należy wyłączyć przyspieszenie Direct Draw. W tym celu konieczne jest wejście do Narzędzia diagnostycznego Direct X. Standardowo jest ono zainstalowane w katalogu Program Files/DirectX/Setup. Kliknij na pliku DxDiag, a następnie w Narzędziu Diagnostycznym DirectX odnajdź pasek „Ekran". Tam w funkcjach DirectX wyłącz przyspieszenie Direct Draw. Nie zapomnij po skończonej grze włączyć Direct Draw z powrotem.

WYMAGANIA

minimalne:
Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 2 MB pamięci, CD-ROM x8, 5 MB wolnego miejsca na dysku. DirectX 5.
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM, SVGA 2 MB pamięci, CD-ROM x12, 150 MB wolnego miejsca na dysku.

UMIEJĘTNOŚCI

Aby je uaktywnić, należy najechać na postać agenta i wcisnąć lewy przycisk myszki, a następnie wybrać odpowiednią ikonkę.

Patrz – możliwość rozpoznania terenu i uzyskania informacji na temat urządzeń.

Specjalna umiejętność – korzystanie z niezwykłych uzdolnień agentów.

Użycie mocy – dostęp do umiejętności psionicznych agenta.

Strzał – wybór celu i zniszczenie go przy użyciu posiadanej broni.

Eksploracja – badanie terenu umożliwiające szybszą reakcję na pojawienie się przeciwników.

Klęknięcie – używane w celu ukrycia lub osłonięcia agenta.

Wstanie – podniesienie się z pozycji klęczącej.

Szybki wybór – pozwala na zgrupowanie agentów PSI w celu np. wycofania spod ostrzału.

Opatrzenie rany – użycie apteczki na wybranej postaci

Leczenie – użycie apteczki na innym członku drużyny.

PORADNIK

Arkusz misji

Arkusz misji pozwala uzyskać informacje o aktualnej misji i jej celach.

Budżet

Przed wyruszeniem na akcję trzeba uformować oddział, co oznacza zatrudnienie najemników i zakup sprzętu. Runciter ustala budżet dla każdej misji, którego nie można przekroczyć. Przykładowo do wykonania pierwszej misji musi wystarczyć 9000 poskredów.

Rekrutacja automatyczna

Można dokonać automatycznego wybrania zespołu, co pozwoli od razu rzucić się w wir przygody. Taki zespół pozwoli na ukończenie misji, ale nie jest idelany. Doświadczeni gracze znacznie lepiej zrobią, tworząc drużynę samodzielnie.

Można utworzyć zespół nie wydając całej sumy z budżetu, zaś to co pozostanie zostanie dodane do budżetu następnej misji. Wyruszanie na pierwsze misje w małych zespołach pozwala zaoszczędzić poskredy na później. Warto jest zatrudniać agentów, z którymi było się już w akcji. Ich cena spada po kilkukrotnym zatrudnieniu.

Cele misji

Cel każdej z misji zostaje podany w czasie odprawy. W pierwszej misji celem jest zwerbowanie Pat Conley. W czasie misji można wywołać arkusz misji, klikając na module rozkazu.

Drzwi

Drzwi otwierają się automatycznie, gdy do nich podejdziesz. Niektóre drzwi można zniszczyć, do otworzenia innych potrzebna jest karta magnetyczna. Są też drzwi, których nie da się otworzyć.

Poruszanie się

Agenci w zależności od zadania poruszają się powoli lub biegają (opcja automatyczna). W nieznanym otoczeniu zawsze poruszają się ostrożnie. Mają też tendencję do osłaniania się wzajemnie. Zgrupowani agenci stanowią łatwy cel, ale też posiadają dużą siłę ognia.

Przedmioty

Przedmioty są rozlokowane w różnych miejscach. Można je zbierać i używać ich klikając na nich. Kursor myszy przybierze kształt ręki wskazując, który z obiektów można podnieść lub użyć.

Walka

Walka w czasie misji jest zazwyczaj nieunikniona. Oddziały Hollisa należy pokonać przy użyciu dostępnej broni i sił PSI. Powodzenie misji zależy od kombinacji wykorzystania umiejętności komandosów i agentów PSI.

Walka agentów PSI

Jeżeli agent używa mocy PSI przeciw wrogowi, musi pozostawać z nim w kontakcie wzrokowym. Szanse na powodzenie ataku określa poziom umiejętności w danej kategorii sił PSI. W momencie wystrzelenia ładunku, agent traci punkty mocy, które zainwestowane zostały w działanie siły PSI. Należy pamiętać, że cel może odeprzeć atak psychiczny. Powodzenie obrony zale-

ży od klasy agenta PSI atakującego i klasy atakowanego. Jeśli atak powiedzie się, rezultat jego może mieć skutek krótkotrwały, jednorazowy, jak choćby utrata punktów życia, lub czasowy, jak na przykład paraliż. Większość sił działa na jeden cel, ale niektóre zaawansowane siły mogą oddziaływać na wielu przeciwników równocześnie.

Walka komandosów

Odporność agentów w czasie walki fizycznej pokazują ich punkty życia, wyświetlane na kolorowym pasku umieszczonym nad postacią. Komandosi mają ich więcej, niż agenci PSI. Postać umiera, gdy wyczerpią się jej wszystkie punkty życia. Umiejętność posługiwania się bronią pokazuje, jakie są szanse na trafienie celu. Procentowo wpływa na to również odległość, pozycja celu oraz to, czy się porusza. Broń, w zależności od rodzaju i efektywności, powoduje mniejsze lub większe rany. Dla ochrony własnych komandosów warto ich wyposażyć w opancerzenie.

Rany

Kilka elementów wyposażenia (apteczka, zestaw pierwszej pomocy) i siły PSI mogą być wykorzystane do leczenia rannych. Agenci z umiejętnościami medycznymi lub mocą biologiczną mogą leczyć swoich towarzyszy. Rany wpływają na efektywność agenta.

Morale

Wolę walki każdego agenta wskazuje jego morale. Jest ono ukazane w arkuszu misji, a na jego poziom wpływ mają wszystkie powodzenia i niepowodzenia oddziału. Wysokie morale to wysoka efektywność agenta, niskie – wręcz przeciwnie. Gdy morale agenta spadnie w trakcie zadania poniżej pewnego progu, zaczyna on panikować i uciekać w kierunku obszaru, w którym rozpoczynała się misja. Można temu przeciwdziałać chipem morale.

Premie

W czasie misji, niektóre działania zapewniają dodatkową premię. Przyznawane są one podczas sprawozdań, które następują po każdej misji. Poniżej wymienione zostały przypadki, w których przyznawana jest premia:

– obezwładnienie szpiega Hollisa;
– ukończenie misji bez żadnych strat.

W poniższych przypadkach punkty są odejmowane:
– utrata agenta podczas wykonywania misji;
– zabicie cywila.

Chipy

Główny bohater podczas misji będzie mógł korzystać z różnego rodzaju implantów wszczepianych do jego ciała. W „Bibliotece" znajdziesz szczegółowy opis działania dostępnych implantów. Pamiętaj, że możesz ich zakupić tyle, ile posiadasz slotów.

Hakerzy

W 2019 roku informacje to towar wart często miliony poskredów. Bez dostępu do informacji wielkie korporacje to ślepe molochy zmierzające ku rozpadowi. Każda skuteczny sposób ochrony własnych danych i ukradzenia od konkurencji jest dobry. Większość walk o informacje toczy się w cyberprzestrzeni, a żołnierzami w tej wojnie są hakerzy.

Korporacja Hollisa posiada w swoich szeregach najlepszych hakerów, co zapewnia jej wiodącą pozycję na rynku. Niewiele systemów oparło się ich machinacjom. W niektórych misjach wtargnięcie do cyberprzestrzeni może zapewnić znaczącą przewagę. Ingerencja w dane elektroniczne może doprowadzić do uruchomienia niebezpiecznych mechanizmów obronnych, które można zneutralizować tylko poprzez zniszczenie Sztucznej Inteligencji kontrolującej cyberprzestrzeń.

Dostęp do sieci zarezerwowany jest dla hakerów, niszczycieli i agentów PSI z umiejętnościami hakerskimi. Do wejścia potrzebny jest terminal. Zwykle jest ich kilka na obszarze misji. Jak tylko ustanowi się połączenie, należy dostać się do programów kontrolujących mechanizmy zabezpieczające terminal. Tylko hakerzy i niszczyciele mają pojęcie o tych programach, inni agenci zdobyć mogą tę wiedzę na własną rękę.

Dezaktywacja sztucznej inteligencji wymaga złamania kodu blokującego dostęp do niej. Na zrobienie tego jest ograniczona ilość czasu i pewna ilość prób (im wyższy poziom agenta, tym

wartości te są większe). W przypadku niepowodzenia intruz zostanie zaatakowany przez program ochronny.

Programy ochronne posiadają różną siłę, jedne po prostu wyrzucają hakera z cyberprzestrzeni, inne powodują fizyczne rany, ale są i takie, które zabijają.

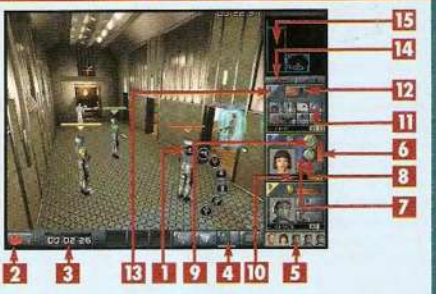
Tożsamość programu ochronnego można wydedukować, poznając sztuczną inteligencję, którą on ochrania. Zanim się przystąpi do akcji w sieci, należy się upewnić czy jest to warte ryzyka.

Instrukcje dla hakerów:
– należy wybrać obiekt, który ma być wyłączony;
– następnie należy spróbować odszukać kody zabezpieczające wybrany obiekt.
– w zależności od poziomu trudności i talentu hakera zdarza się, że niektóre liczby kodu są podane;
– należy manipulować liczbami, używając rozlokowanych dookoła włączników. Aby sprawdzić wybrany kod, trzeba wcisnąć przycisk przekładający dane. Jeżeli kod okaże się niewłaściwy, program ochronny poda dalsze instrukcje.

KLAWISZOLOGIA

[space] – wybór najlepszego ustawienia kamery
[TAB] – zmiana kamery
[1] – [5] – aktywacja poszczególnych agentów
[6] – uaktywnienie całego oddziału
[CTRL] – nowy wybór aktywnego składu
[↵] – lupka czyszcząca (patrz: Dekalog agenta)
[X] – rozbij oddział
[P] – pauza
[ESC] – ominięcie filmów i dialogów
[F1] – pomoc/poradnik
[F2] – opcje gry
[F3] – wyjście z bieżącej misji

INTERFEJS



1. Aktywacja umiejętności agentów.
2. Wybór pomiędzy automatyczną, a ręczną zmianą ustawienia kamery (podczas walki automatyczne dostosowywanie położenia kamery może być bardzo kłopotliwe).
3. Czas wykonywania misji.
4. Umiejętności Joe Chipa.
5. Agenci znajdujący się w oddziale.
6. Poziom energii życiowej.
7. Poziom energii psionicznej.
8. Nieaktywna umiejętność psioniczna.
9. Uaktywniona umiejętność psioniczna.
10. Używana broń.
11. Zawartość plecaka.
12. Wykaz umiejętności specjalnych.
13. Przełączenie pomiędzy informacjami o agencie, a zawartością jego plecaka.
14. Pomniejszenie i powiększenie mapy.
15. Mapa.

WYBÓR AGENTÓW

Aby uaktywnić postać agenta, wystarczy kliknąć na jego osobie, lub na ikonce przedstawiającej jego zdjęcie. Można także wybrać dowolnego agenta używając klawiszy oznaczonych 1,2,3,4,5 odnoszących się do pozycji, którą zajmuje w oddziale dana postać.

Wyboru większej liczby agentów dokonuje się za pomocą myszy, przeciągając po ekranie w taki sposób, aby obszar ten objął postacie. Można także uaktywnić cały oddział wciskając klawisz 6.

DEKALOG AGENTA

1. Zanim rozpoczniesz pierwszą misję, zapoznaj się z danymi w bibliotece (skorzystaj z chipu dowódcy, który jest w Twoim standardowym wyposażeniu lub z selektora w Twoim pokoju). Pamiętaj też, aby po każdej misji tam zaglądać, bowiem informacje dochodzą w trakcie rozwoju fabuły.

2. Używaj chipów, zwłaszcza skanującego (pokazuje charakterystykę wroga), wykrywacza (m.in. wykrywa wrogów), a także dowódcy (wyświetla ekran z celami misji, ogólnym uzbrojeniem itd.). Czasem zasięgaj także języka u informatorów, zwłaszcza kiedy oferują mapę lub sprzęt w terenie.

3. Nie wybieraj losowego doboru drużyny. Kiedy nabywasz nowych agentów, zaczynaj od telepatów – będą wówczas stale widoczni na ekranie gry. Kiedy już masz w zespole Conley, wystarczy Ci jeden psionik i dwóch komandosów. To absolutne minimum.

4. Pilnuj, aby drużyna atakowała w komplecie. Pamiętaj też, że psionicy korzystają ze swoich mocy samodzielnie, ale Ty wybierasz rodzaj PSI-ataku (jedna z dwóch mocy), więc jeśli chcesz kogoś uleczyć w ten sposób, zmień moc na właściwą. Możesz też podczas gry zmienić sferę PSI – w tym celu wejdź do plecaka postaci, potem kliknij na ikonę charakterystyki i na alternatywną Sferę. Po powrocie do normalnego wizerunku będziesz miał do dyspozycji dwie nowe moce. Wyjątkiem jest Conley, która drugą Sferę ma niewybieralną (wrodzona anomalia).

5. Nie korzystaj z oferowanej opcjonalnie automatycznej kamery (pogubisz się!). Od razu po wejściu na daną lokację wciśnij TAB lub spacja, a potem korzystaj już tylko z nich. Pierwszy klawisz zmienia punkty widzenia w danej lokacji (używaj go jak najczęściej), zaś drugi ustawia kamerę w najdogodniejszym punkcie (używaj go rzadziej, głównie przy zmianie lokacji lub przy ataku w trudnym terenie).

6. Korzystaj z mapy w prawym górnym rogu. Dzięki myszce jest to całkiem proste i w dodatku bardzo użyteczne. Z wciśniętym LPM przesuwasz mapę, zaś wciskając PPM w odkrytym obszarze przenosisz tam kamerę. Wówczas wystarczy kilka razy użyć klawisza „tab" i już wiesz wszystko o danej lokacji.

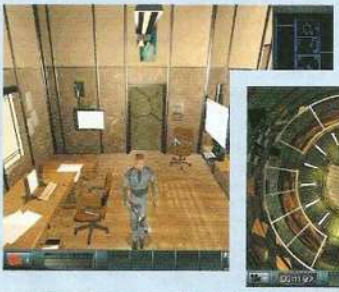
7. Zbieraj ekwipunek pozostały po wyeliminowanych wrogach (nie kończ misji, jeśli nie musisz – odkryj maksymalnie wielki obszar, pokonaj wszystkich wrogów i zbierz cały ekwipunek). I obowiązkowo niszcz wrogie PSI-pady i teleporty. Inaczej przeciwnik pojawi się ponownie i zaleje Cię liczebnie i siłowo.

8. Wymieniaj ekwipunek, kiedy pojawia się jego nowsza wersja. Zwłaszcza pancerze i tarcze. Pieniędzy w grze jest wystarczająco dużo, więc nie musisz specjalnie oszczędzać. Pamiętaj jednak, aby przede wszystkim wyposażyć dobrze Joego Chipa, a potem także Pat Conley. Inni agenci po każdej misji odchodzą (ale kasa za ich sprzęt wraca do Twojego budżetu) i kiedy ich zatrudniasz ponownie, znów mają sprzęt standardowy.

9. Jeśli jakaś postać „zablokuje się" podczas akcji, użyj łupki (klawisz ⇧) i oczyść jej okolicę, jednocześnie popychając jakby postać w żądanym kierunku. Jeśli to nie pomoże (niektóre konfiguracje komputerów), wyjdź z gry klawiszami ⇧ + TAB, a potem wróć do niej, klikając na ikonie w pasku zadań.

10. Nie martw się o sejwy – gra wykonuje je automatycznie i na szczęście z rozsądkiem. Pamiętaj też, że jeśli znużyć Cię wgrywana po raz 123 animacja, możesz ją przerwać klawiszem ESC.

I nie zrażaj się początkowymi niepowodzeniami: musisz przywyknąć do sposobu walki. Po drugiej misji będziesz już w pełni zorganizowany, i zacznie się prawdziwa jazda... ❐



CD ŚGK

Dodatki:

- Half-Life: Day of Defeat MOD – Całe 100 MB II wojny światowej na żywo!
- Half-Life: Action MOD – zostań bohaterem filmów akcji!

Dema:

- Arabian Nights
- Aliens versus Predator 2 – nowe demo, wszystkie trzy rasy!
- Codename Outbreak
- Colobot
- Comanche 4
- Tom Clancy's Ghost Recon

Materiały od czytelników ŚGK:

- Quake III Arena – wciągająca strzelanina o intrygującym tytule
- Skórka do programu Winamp

Patche:

- Comanche 4
- Commandos 2
- Independece War 2: Edge of Chaos
- Myst 3 – Exile
- Polska Goola!
- Zegarmistrz

Tapety:

- Jagged Alliance 2
- Windows XP

Użytki:

- Acrobat Reader
- Desktop Architect
- DirectX 8.0 pol
- Winamp 3 Beta 2
- WinZIP 8.0
- Triki do kilkuset gier na PC

ARABIAN NIGHTS

Minimalne wymagania: Pentium II 300, 64 MB RAM, DirectX 8.0, Windows 95

- ↑ – naprzód
- ↓ – wstecz
- ← – w lewo
- → – w prawo
- [illegible] – krok w lewo
- [illegible] – krok w prawo
- prawy [illegible] – chód
- lewy [illegible] – skok
- 1 z klawiatury numerycznej – obrona
- prawy [illegible] – atak/akcja
- 4 z klawiatury numerycznej – akcja
- 1 – rzut nożem
- 2 – rzut bombą
- F1 .. F4 – magia
- TAB – inwentarz
- ENTER – użycie przedmiotu
- [illegible] – wyjęcie miecza

CODENAME: OUTBREAK

Minimalne wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM, karta grafiki zgodna z Direct3D, DirectX 8.0, Windows 95

- W – naprzód
- X – wstecz
- A – krok w lewo
- W – krok w prawo
- [illegible] – skok
- C – przykucnięcie
- M – powiększenie
- R – przeładowanie broni
- E – zewnętrzna kamera
- H – generator Tesli
- [illegible] – mapa
- N – noktowizor
- [illegible] – następna broń
- [illegible] – poprzednia broń
- L – plecak
- O – cel misji
- V – hologram

COMANCHE 4

Minimalne wymagania: Pentium II 450, 128 MB RAM, DirectX 8.0a, akcelerator 3D (najlepiej GeForce lub Radeon), Windows 95

- ↑ – naprzód
- ↓ – wstecz
- Q – skręt w lewo
- E – skręt w prawo
- [illegible] – zmniejszenie wysokości
- [illegible] – zwiększenie wysokości
- ENTER – strzał
- / – zmiana celu
-] – następna broń
- L – poprzednia broń
- G – silniki
- R – ostatnia wiadomość
- F2 – widok kokpitu
- F4 – widok z zewnątrz
- F3 – latająca kamera
- F7 – cele misji
- F9 – zmiana punktu nawigacyjnego

COLOBOT

Minimalne wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM, karta grafiki zgodna z Direct3D, DirectX 8.0, Windows 95

- ↑ – naprzód
- ↓ – wstecz
- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- [illegible] – zwiększenie ciągu odrzutowego plecaka
- [illegible] – zmniejszenie ciągu plecaka
- ENTER – strzał/użycie przedmiotu
- [illegible] – zmiana kamery
- TAB – następny obiekt
- [illegible] – zaznaczanie astronauty
- F1 – opis misji
- F2 – pomoc w programowaniu SatComa

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Minimalne wymagania: Pentium III 450, 64MB RAM, DirectX 8.0, Windows 95

Wspólne dla wszystkich ras:

- W – naprzód
- S – wstecz
- ← – skręt w lewo
- → – skręt w prawo
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- [illegible] – bieg
- M – przełączanie chód/bieg
- [illegible] – skok, wspinanie się po drabinach
- V – zmiana trybu widzenia
- TAB – cele misji

Alien:

- E – gwałtowny atak
- lewy [illegible] – przytrzymaj aby chodzić po ścianach
- G – włącza tryb chodzenia po ścianach
- lewy [illegible] – przykucnięcie

Marine:

- lewy [illegible] – przykucnięcie
- E – użycie przedmiotu
- Q – następna broń
- Z – poprzednia broń
- R – przeładowanie broni
- G – lampa
- F – flara
- H – elektroniczny włamywacz
- T – lampa spawalnicza

Predator:

- lewy [illegible] – przykucnięcie
- E – użycie przedmiotu
- Q – następna broń
- Z – poprzednia broń
- R – przeładowanie broni
- H – emiter
- C – włączenie niewidzialności
- F – przywołanie dysku
- T – ładowanie
- G – pakiet medyczny
- B – zmiana trybu widzenia

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Minimalne wymagania: Pentium II 400, 64 MB RAM, karta grafiki zgodna z Direct3D, DirectX 8.0, Windows 95

- W – naprzód
- S – wstecz
- A – krok w lewo
- D – krok w prawo
- Z – zmiana magazynka
- [illegible] – użycie przedmiotu
- V – noktowizjer
- 1 – wybór drużyny Alpha
- 2 – wybór drużyny Bravo
- 3 – wybór drużyny Charlie
- [illegible] – następny żołnierz
- [illegible] – poprzedni żołnierz
- F1 – zmiana kamery
- lewy [illegible] – mapa

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

WIĘCEJ PIERŚCIENI!

Firma Universal Interactive podpisała umowę, na mocy której stworzy gry oparte o fabułę książki „Władca Pierścieni". Wiadomo, iż na pewno ukażą się one w wersji na PC, natomiast nie podano jak na razie żadnych informacji odnośnie tego, jakie mogą to być gry. Wygląda na to, iż właśnie zaczyna się szał związany z premierą filmu „Władca Pierścieni", który w USA pojawił się w kinach 19 grudnia, do Polski trafi zaś w lutym.

OBCY NIEZNAJOMI

„Rendez Vous z nieznajomą" to seria trzech gier o silnie erotycznym zabarwieniu, jakie w przyszłym roku zamierza wydać firma Manta. Informujemy o tym przede wszystkim prawdziwych mężczyzn, którzy chcieliby poznać ów trójstopniowy kurs uwodzenia, który można ukończyć aż na 30 sposobów. Część pierwsza już w marcu.

NOWI SETTLERSI

Możliwe, że w chwili, gdy czytasz te słowa do sklepów trafił już dodatek do Settlers 4, zatytułowany po prostu Misje Dodatkowe. W jego skład wchodzą między innymi edytor do misji, 5 nowych kampanii, oraz mnóstwo map do rozgrywki w trybie single i multiplayer.

KONIEC CD PROJEKTU

Firma CD Projekt poinformowała, że do końca stycznia zostanie zamknięta jej strona internetowa www.cdprojekt.com. Posunięcie to motywuje się trudną sytuacją na rynku gier komputerowych. Jak jednak udało nam się dowiedzieć, otwarta zostanie nowa strona internetowa tego wydawcy, co wskazuje na to, iż wcześniejsza informacja miała tylko wywołać zamieszanie.

TYLKO ONLINE

Everquest, niezwykle popularny online'owy RPG firmy Sony, w którego regularnie gra 400.000 graczy na całym świecie (za co trzeba płacić niewielką miesięczną opłatę) doczekał się dodatku zatytułowanego Shadows of Luclin. Pierwszego dnia sprzedaży z półek zniknęło 120.000 egzemplarzy tej gry. Robi wrażenie. Ciekawe po co Sony takie Playstation, gdy ma Everquesta?

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

ZRĘCZNOŚCIOWA — premiera: luty 2002

Jeśli jakaś gra może się równać z ***Return to Castle Wolfenstein*** to na pewno jest to **Medal of Honor: Allied Assault**. Program ten odniósł wielki sukces w wersji na Playstation, lada dzień – a dokładniej mówiąc w na przełomie stycznie i lutego – ma się zaś pojawić na pecety. Podobnie jak w ***RtCW***, jego akcja rozgrywa się w czasie drugiej wojny światowej, głównym bohaterem również jest aliancki żołnierz, posiada rozbudowany tryb multiplayer i wciągającą kampanię dla pojedynczego gracza. Nawet engine w obydwu przypadkach jest ten sam – mowa tu oczywiście o silniku ***Quake'a 3***. Czym zatem **Medal of Honor** odróżnia się od swego utytułowanego rywala? Na pewno miejscem akcji – w **MoH** „zwiedzisz" plaże Normandii, Trondheim w Norwegii, gdzie będziesz musiał dokonać sabotażu w dokach łodzi podwodnych, pustynie Afryki północnej, oraz Remagen, niemiecką miejscowość leżącą nad Renem, w której Twoim zadaniem będzie utrzymanie strategicznego mostu otwierającego drogę do Niemiec. W sumie czeka Cię ponad 20 misji, w których będziesz miał do wykonania konkretne zadania.

Charakterystyczną cechą części map **MoH** będzie ich rozmiar. Mapy takie jak Omaha Beach, czy Stalingrad pozwolą Ci niezle naoracować się nogami nim zdołasz osiągnąć ich skraj. Inna sprawa, że bitwy w mieście będą szczególnie trudne zważywszy na gęstą zabudowę i związane z tym warunki do obrony i zasadzek.

Medal of Honor oferować będzie 21 rodzajów broni, w tym między innymi pistolety maszynowe Thompsona, miotacze ognia, karabiny maszynowe kal. 50 i „lepkie" bomby (zakład, że będzie to coś w rodzaju ładunków wybuchowych, którymi Amerykanie próbowali zatrzymać Tygrysy w „Szeregowcu Ryanie"). W grze zobaczysz również całe mnóstwo najróżniejszych pojazdów od ciężarówki poczynając, poprzez czołgi, a na samolotach skończywszy. Niektóre z nich będziesz mógł nawet prowadzić, na przykład czołg M4 Sherman i transporter półgąsienicowy M3.

W swoich zmaganiach z Wehrmahtem walczył będziesz z różnymi formacjami niemieckiej armii, przy czym nie zawsze będzie to oznaczać frontalny atak. W niektórych misjach będziesz mógł na przykład przebrać się w mundur nieprzyjaciela. Ważną rolę w wykonywaniu poszczególnych misji grać będą też warunki pogodowe – deszcze i mgła może gwałtownie ograniczyć pole widzenia.

Nie skłamię chyba, jeśli powiem, iż **Medal of Honor** zapowiada się na grę równie ekscytującą, co ***Return to Castle Wolfenstein***. Niewątpliwą przewagą **Medal of Honor** będzie jednak fakt, iż gra ta zostanie wydana w polskiej wersji językowej. Dystrybutorem programu będzie firma **IM Group**.

GOTHIC

ROLE-PLAYING *premiera: marzec 2002*

Wbrew temu, co przepowiadali niektórzy, koniec cyklu ***Baldur's Gate*** nie przyniósł końca złotych czasów RPG. Gatunek ten wciąż się rozwija, a dowodem na to mogą być nowe gry: ***Wizardry 8, Might & Magic 9***, oraz **Gothic**, produkt mało u nas znanej firmy **Piranha-Bytes**.

Gothic przenosi Cię do przedziwnego świata-więzienia, który powstał na rozkaz władcy pewnego kraju, prowadzącego wojnę z orkami. Potrzebował on żelaza i w tym celu wysłał do kopalń wszystkich więźniów. By nie uciekli, kazał magom stworzyć magiczną barierę. Coś poszło nie tak i bariera okazała się znacznie większa niż planowano, pochłaniając nawet swoich stwórców.

Głównym bohaterem gry jest nowo przybyły więzień, który, zanim został wrzucony do środka, otrzymał list do uwięzionych magów. Ponoć są w nim instrukcje jak zlikwidować barierę, problem w tym, że najpierw trzeba znaleźć owych magów poruszając się w świecie, który rządzi się własnymi prawami, i w którym zawiązały się trzy zwalczające się nawzajem frakcje. Na początku będziesz mógł wykonywać tylko najprostsze zadania, z biegiem czasu, kto wie, możesz nawet zostać jednym z przywódców tej przedziwnej kolonii karnej.

Twórcy **Gothica** zastosowali widok z perspektywy trzeciej osoby przy jednoczesnym maksymalnym uproszczeniu sterowania postacią. Na swojej drodze spotkasz ponad 250 NPC-ów, z którymi będziesz mógł prowadzić długie dialogi, a którzy mają działać niezależnie od Ciebie – w tym komunikować się między sobą. Ważną rolę w grze odgrywać ma także hierarchia społeczna. Atrakcją gry powinien być również cykl dobowy wpływający na zachowanie się zarówno innych więźniów, jak i potworów.

Gothic ukarze się w polskiej wersji językowej, a dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma **CD Projekt**.

sprzedaż wysyłkowa

planeta gier

- Wysokie rabaty dla stałych klientów
- Koszt wysyłki 8,95
- Pewność przy odbiorze
- Profesjonalizm i miła obsługa
- Czas realizacji od 2-14 dni
- Dostawa w ciągu 24-48h (za dopłatą)
- Dostawa w dniu zamówienia (W-wa)

Planeta Gier
ul.R.Abrahama 12 (wejście z tyłu budynku)
03-982 Warszawa
zamówienia wysyłkowe:
pon.-pt. od 8 do 21 w sob i niedz. od 9 do 17

(22) 673 85 79
0 504 353 085

eduROM

Posiadamy pełną ofertę programów edukacyjnych z serii eduROM, od 4 klasy szkoły podstawowej do 3 klasy gimnazjum. Programy rzetelnie opracowane przez zespół nauczycieli.

GRY

Adam i Eva (Windows) PL	49,90	Sacra Nova PL	49,90
Adam i Eva (Windows) 1-3 (pudełko) PL	99,90	Jack Keane PL	49,90
Alias	49,90	Jack Keane PL (Pudełko)	69,90
Alias Kolekcja (Alias 1, Alias 2)	99,90	Jack Keane 2 PL	49,90
Alias 2 Prequel (1 + 2)	99,90	Jack Keane PL	49,90
Alias 2 The Dark Side of Evil	129,90	Jack Keane 2 PL	49,90
Amerzone PL	69,90	Jack Keane 2 (Specjalne Pudełko)	69,90
Anachronox	129,90	Jumper: Most Ziemi	49,90
Arkadia Knights PL	49,90	Kingdom PL	49,90
Arkadia Quake + Gold PL	69,90	Klan Fajrantów	49,90
Atlantis 1 PL	29,90	KOLO 2 - MOTOR 2 PL	49,90
Atlantis 2 PL	29,90	Kreatures PL	19,90
Atlantis 3 PL	29,90	Kroniki Adalii (pudełko) PL	49,90
Atlantis 1 PL + Atlantis 2 (2 CD) PL	79,90	Kroniki Adalii 2 PL	49,90
Avalon PL	19,90	Kroniki Adalii (pudełko) PL	69,90
Baldur	19,90	Kroniki Adalii: Pieśni Upadłych	49,90
Bard's Tale PL	19,90	Kroniki Adalii: Pieśni Upadłych (pudełko)	69,90
Bard's Tale 2: The Destiny PL	79,90	Kroniki Mrocznej Nocy PL	49,90
Bard's Tale Trilogy (BT + Arkadia + BT2 + Arkadia) PL	129,90	Kroniki Mrocznej Nocy (pudełko) PL	69,90
Battle Isle 4 PL	79,90	Kult: Heretic Kingdoms PL + Arena Add-on	69,90
Battle Isle Anthology PL	79,90	Kult: Heretic Kingdoms - Ultimate	129,90
Blade & Sword: Druid Lands PL	79,90	Kurt 2	49,90
Blade & Sword: Druid Lands PL	49,90	Kurt 3	49,90
Blade Runner	129,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD	129,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball	129,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2	149,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3	169,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4	189,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5	209,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6	229,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7	249,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8	269,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9	289,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10	309,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11	329,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12	349,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13	369,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14	389,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15	409,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15 + Arcade Pinball 16	429,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15 + Arcade Pinball 16 + Arcade Pinball 17	449,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15 + Arcade Pinball 16 + Arcade Pinball 17 + Arcade Pinball 18	469,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15 + Arcade Pinball 16 + Arcade Pinball 17 + Arcade Pinball 18 + Arcade Pinball 19	489,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90
Blade Runner Polska CD + Arcade Pinball + Arcade Pinball 2 + Arcade Pinball 3 + Arcade Pinball 4 + Arcade Pinball 5 + Arcade Pinball 6 + Arcade Pinball 7 + Arcade Pinball 8 + Arcade Pinball 9 + Arcade Pinball 10 + Arcade Pinball 11 + Arcade Pinball 12 + Arcade Pinball 13 + Arcade Pinball 14 + Arcade Pinball 15 + Arcade Pinball 16 + Arcade Pinball 17 + Arcade Pinball 18 + Arcade Pinball 19 + Arcade Pinball 20	509,90	Kurt 3 (pudełko)	69,90

Posiadamy pełną ofertę gier karcianych z serii: Magic the Gathering, Harry Potter, Lord of the Rings oraz akcesoriów do kart

MAGIC The Gathering

KSIĄŻKI

Warcraft: Kronika Lordzyńskie - 23,90 • Diablo II - Oficjalnego Kinol - 27,90 • Warcraft - Oficjalnego Kinol - 29,90

odwiedź nasz sklep - skorzystaj z rabatów

W OFERCIE

• Gry PC (nowe sklep,konsis,wymiana i sprzedaż gier używanych) • Gry karciane (MtG,Harry Potter, Pokemon i inne) • Programy użytkowe i edukacyjne (eduROM, słowniki, encyklopedie naszą językowe,oprogramowanie dla firm i inne) • Akcesoria (klawiatury,myszy,zasilacze,obudowy CD/R,CD-RomY i inne • Składanie zestawów komputerowych pod indywidualne potrzeby użytkownika • Serwis komputerów (naprawa,modernizacja,instalacje oprogramowania) • Regeneracja kaset do drukarek atramentowych i tonerów do drukarek laserowych

*** TUSZE I TONERY oszczędzasz do 50% *** HEWLETT PACKARD - LEXMARK - CANON

SPRZEDAŻ HURTOWA

• Tusze i Tonery (Hewlett Packard, Lexmark, Canon) • Płyty CD-R, CD-RW, akcesoria • Gry PC • Programy edukacyjne (inny YOP (EduRom, EuroPlus + itp.)

sklep: Planeta Gier

03-982 Warszawa ul. R. Abrahama 12 (wejście z tyłu budynku)
czynne:pon.-pt. od 11.00 do 19.00 w sob. od 10.00 do 14.00

UWAGA ! Powyższy cennik stanowi jedynie część naszej oferty. Posiadamy w sprzedaży gry oraz programy wszystkich polskich wydawców i dystrybutorów.Jeśli nie znalazłeś interesującej Cię pozycji, zadzwoń i zapytaj.

www.planetagier.com

Nie przegap! Zamawiając przez internet zapłacisz mniej.

DZIŚ ZAMÓWIENIE ★ DZIŚ DOSTAWA ★ DZIŚ ZAMÓWIENIE ★ DZIŚ DOSTAWA ★ DZIŚ ZAMÓWIENIE (na terenie Warszawy) opcja za dopłatą

Z ostatniej chwili...

SPEAK ENGLISH?

Firma Manta zapowiedziała dwa programy do nauki języka angielskiego: słownik angielsko-angielski na licencji Collinsa, oraz generator krzyżówek. Co ciekawe, w obydwu programach zastosowany zostanie interfejs w wersji polskojęzycznej.

ŁATANIE TRIBESA 2

Tribes 2, choć cieszy się olbrzymią popularnością, miał pecha do różnego rodzaju bugów. Wygląda na to, iż wydawca gry, firma Sierra wzięła się za nie na poważnie zatrudniając nowy zespół ludzi mających zajmować się tylko i wyłącznie T2. Możliwe zatem, iż już wkrótce zobaczymy nowy patch do gry, który raz na zawsze (a przynajmniej na jakiś czas) wyleczy grę z dolegliwości.

ANARCHY ONLINE W POLSCE

Anarchy Online, głośna ostatnio gra RPG w klimatach SF przeznaczona wyłącznie do gry w internecie, już wkrótce trafi do sprzedaży w Polsce. Program wydany zostanie w angielskiej wersji językowej, a na pomysł jego sprzedania w naszym kraju wpadła firma CD Projekt. Cóż, cieszymy się zważywszy, iż RPGów w klimatach SF nie było ostatnio aż tak wiele.

NIE DLA ROCKMENÓW

Ozzy Ozborne, słynny muzyk z zespołu Black Sabath, który jakiś czas temu postanowił mieć grę komputerową, w której sam byłby główną postacią, musiał pożegnać się ze swoimi marzeniami. Projekt Ozzy's Black Skies, nad którym pracowała firma iRock został zawieszony z powodu bankructwa tej ostatniej. Szkoda.

POTYCZKI GIGANTÓW

Pod koniec stycznia rozpocznie się rozprawa sądowa pomiędzy firmami Ubi Soft i Take 2 Interactive Software Europe. Spierają się one o ponad 10 milionów dolarów, które ta ostatnia ma być winna Ubi Softowi za sprzedaż gier firmy Red Storm Entertainment w Europie. Ta ostatnia rzeczywiście udzieliła Take 2 prawa dystrybuowania swoich gier w Europie do grudnia 2000 roku, ale stało się to tuż przed jej przejęciem przez Ubi Soft.

CODENAME: OUTBREAK

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: I kwartał 2002*

O **Codename: Outbreak** pisaliśmy nie dawniej jak miesiąc temu, od tego czasu zmienił się jednak dystrybutor programu w Polsce – okazało się, że będzie nim firma **Manta** – do nas doszły zaś kolejne informacje o tej świetnie zapowiadającej się grze FPP/TPP.

Akcja **Codename: Outbreak** rozgrywa się w roku 2034, kiedy to Ziemia staje się celem ataku Obcych. Niewielkie te istoty potrafią przyssać się do głowy człowieka i przejąć nad nim kontrolę, zamieniając w bezwolną istotę. Celem głównego bohatera gry – komandosa z jednostki specjalnej będzie zbadanie zaatakowanego terenu, to zaś wiąże się zarówno z walką, jak i wykonywaniem wszelkiego rodzaju misji szpiegowskich, w których najważniejsze to pozostać niezauważonym.

Jedną z innowacji **Codename: Outbreak** będzie towarzyszący Ci w akcji żołnierz. Możesz go wybrać z pokaźnej listy kandydatów, a im częściej będziesz go zabierał na akcję, tym szybciej będą rosły jego umiejętności. Będziesz mógł wydawać mu różne komendy, a w szczególnych przypadkach nawet całkowicie przejąć nad nim kontrolę. Zapowiada się intrygująco. Z pewnością dobrą informacją jest również to, iż gra ukaże się w polskiej wersji językowej.

TROPICO RAJSKA WYSPA

STRATEGICZNA — *premiera: styczeń 2002*

Tropico, urocza gra strategiczna o trudach rządzenia tropikalną wyspą, już wkrótce doczeka się oficjalnego dodatku. Zatytułowany będzie on **Tropico: Rajska Wyspa**, ale niejako wbrew swej nazwie zwali Ci na głowę huragany, zarazy i społeczne niepokoje – słowem wszystko, co może podkopać ekonomiczne podstawy Twojego państwa. Pojawią się też nowe wyzwania: ekoturyści będą pilnie sprawdzać, czy wyspa, na której spędzają wakacje, rzeczywiście jest tak czysta, jak mówią foldery reklamowe. Inni będą szukać nowych atrakcji: sklepów wolnocłowych, czy zabytków z epoki kolonialnej.

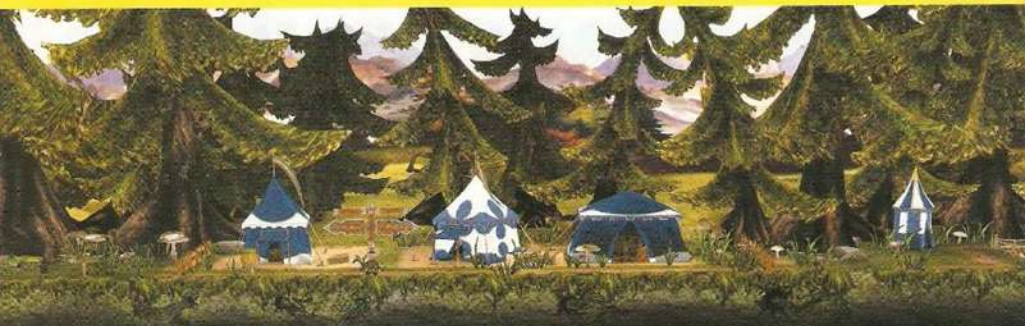
W Rajskiej Wyspie znajdzie się 20 nowych scenariuszy, oraz zestaw nowych cech charakteru dla osoby dyktatora, dzięki którym zabawa będzie jeszcze bardziej urozmaicona.

Gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej, zaś jej dystrybucją zajmie się firma **Play It.**

NOWE EMPIRE EARTH

W ostatnim numerze recenzowaliśmy **Empire Earth**, doskonałą, historyczną strategię czasu rzeczywistego, której twórcą jest firma **Stainless Steel Studios**. Plotki głoszą, iż prowadzone są już prace nad nienazwanym jeszcze dodatkiem do tej gry, w którym pojawić mają się stworzenia rodem z mitologii i świata fantasy. Dodatek miałby się ukazać już w połowie przyszłego roku i całkiem możliwe, iż nie wymagałby oryginalnej gry. Jakkolwiek cieszymy się z tego, zastanawia nas co na to firma **Ensemble Studios**, która pracuje nad ***Age of Mythology***, RTS-em, którego ogólne założenia są bardzo podobne. Co ciekawe, jednym z autorów dwóch poprzednich gier **Ensemble Studios** – ***Age of Empires 1*** i ***2*** – jest Rick Goodman, założyciel firmy **Stainless Steel Studios** i głównodowodzący projektem **Empire Earth**.

JUŻ W SPRZEDAŻY!



Jesteś z nami czy z trollami?

My skrzaty naprawdę istniejemy! Mieszkamy pod ziemią, ale czasami wyłazimy na powierzchnię. Bardzo lubimy piwo, bezalkoholowe ;-) jak również smażone chomiki na zakąskę. Ponadto uwielbiamy chodzić do pubu, czasem bawimy się w dyskotece. Mamy szerokie zainteresowania. Przykładowo, interesujemy się pięknymi, rozmownymi skrzacicami o dużych niebieskich oczach. Tak naprawdę lubimy wszystko oprócz trolli, bo trudno jest polubić kogoś kto przepada za hotdogiem z Wigglesem w środku...

wiggles

Poznaj Wiggles – najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Opiekuj się społecznością zabawnych skrzatów i zapewniaj jej warunki do rozwoju. Baw się organizując swoim podopiecznym czas wolny od pracy. Wymyślaj nowe technologie i podziwiaj jak wraz z ich rozwojem zmienia się otoczenie. Nie zapomnij jednak o najważniejszym zadaniu: musisz pojmać złego Fenrisa kryjącego się gdzieś pod ziemią...

Wiggles to złożone stosunki rodzinne...

...bohaterskie potyczki z okrutnymi bestiami...

...i nieustanne poszukiwanie sensu życia!

SEK

innonics

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Gra Wiggles jest głównym graczem
CYBERMANIA POLSKA
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Spielerentwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.

NEOCRON

ROLE-PLAYING

premiera: I kwartał 2002

Neocron to jedno z niewielu miast, które przetrwały III wojnę światową. To także Twoja nowa siedziba, którą dzielić będziesz z trzema tysiącami osadników występujących w tej nowej online'owej grze RPG. Przedstawiony w niej świat to połącznie fantasy i cyberpunka, zaś do wyboru będziesz miał cały zestaw profesji od handlowca poczynając, poprzez wojownika pancernego, mnicha psi, na przemytniku kończąc. Cóż, brzmi to interesująco.

COLOBOT

STRATEGICZNA

premiera: I kwartał 2002

Colobot to RTS, który na pewno zaintryguje niejednego miłośnika gatunku. Samotny astronauta musi znaleźć w kosmosie nadające się do kolonizacji miejsce. W tym celu bada kolejne planety, korzystając z technologii przesyłanych mu przez kontrolę lotu i oczywiście walczy z różnego rodzaju obcymi. W swych bojach ma do dyspozycji armię robotów, przy czym ich oryginalne oprogramowanie często trzeba modyfikować. To właśnie jest główna atrakcja **Colobota** – posługując się edytorem opartym na języku C i Javie, musisz tak zaprogramować swoją armię, by ta jak najlepiej spisywała się w nowym środowisku. Ponoć do prawdziwego programowania jest stąd tylko krok.

Gra ukaże się w polskiej wersji językowej, zaś jej dystrybutorem będzie firma **Manta**.

PRIMITIVE WARS

STRATEGICZNA

premiera: styczeń 2002

Primitive Wars to mająca ukazać się już niebawem strategia czasu rzeczywistego, tematem zbliżona nieco do „Parku Jurajskiego", aczkolwiek podana pod postacią epopei fantasy. Jej twórcami są koreańczycy z firmy **Wizardsoft**, co oznacza, iż nie należy spodziewać się gry śmiało odbiegającej od kanonu gatunku. Po sukcesach ***Warcrafta*** i ***Starcrafta*** zapotrzebowanie na podobne gry było w Korei bardzo duże, a i sami twórcy nie kryją się z tym, skąd czerpali inspirację. Ocenia, czy podejście to jest słuszne, czy błędne, należeć będzie do graczy, aczkolwiek jedno jest pewne: **Primitive Wars** już w tej chwili przebiło ***Starcrafta*** w kwestii ilości ras wygrywając rywalizację w stosunku 4:3.

Każda z dostępnych w grze ras stosować będzie odmienną strategię walki. Demony używają czarnej magii, której źródłem jest lawa z piekła rodem. Mogą skutecznie odpierać zarówno ataki lądowe, jak i powietrzne, a ponadto są niesamowicie odporne na ciosy. Elfy, choć z zasady nastawione pacyfistycznie, też w razie potrzeby posługują się magią, którą łączą w walce z wrodzonym sprytem. Pozostałe dwie rasy: plemiona ludzkie oraz dinozaury charakteryzują się, odpowiednio, wysokim stopniem rozwoju technologicznego oraz zdolnością do mutacji i szybkiej reprodukcji. Ta ostatnia cecha pozwala dinozaurom tworzyć duże formacje wojskowe.

Prócz regularnych wojsk w swojej armii znajdziesz także elitę bohaterów, którzy mogą przenosić swoje punkty doświadczenia do kolejnych misji. Tych ostatnich będzie 12 dla każdej z ras, zaś celem większości z nich ma być eliminacja z mapy wszystkich przeciwników.

Oczywiście **Primitive Wars** oferuje też grę w sieci. Ciekawszą opcją jest w tym przypadku możliwość biernego przyglądania się walkom prowadzonym przez innych graczy, co ma pozwolić początkującym zawodnikom naukę od mistrzów. Cóż, jest to ciekawy pomysł.

Primitive Wars ukaże się w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucją gry zajmie się firma **Manta**.

DARK AGE OF CAMELOT

ROLE-PLAYING

premiera: styczeń 2002

Dark Age of Camelot to online'owa gra RPG mało u nas znanej firmy **Mythic Entertainment**. Program ten już od października dostępny jest w USA, natomiast do Europy trafić ma w styczniu. Choć czerpie on inspirację z absolutnego hitu, jakim jest ***Everquest***, posiada równocześnie wiele własnych interesujących cech, takich jak zróżnicowanie klas postaci, czy niezwykle szerokie możliwości współpracy z innymi graczami. Niezmiernie ciekawa jest także fabuła gry. Akcja **DAoC** toczy się po śmierci króla Artura, gracz może zaś szukać przygód w królestwie Albionu bądź też dwóch mitologicznych krainach: Midgardzie i Hiberni, bazujących odpowiednio na wierzeniach Wikingów i Celtów. Może wypełnić szereg standardowych misji, ale może również udać się „na granicę" i tam walczyć z graczami walczącymi pod flagą wrogich królestw. Ponoć jest to jeden z niewielu sprawnie funkcjonujących systemów, w których likwidowanie postaci innych graczy nie jest przestępstwem, lecz może pomóc w rozwoju własnego bohatera.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

STRATEGICZNA premiera: 2002

Pamiętając, jak wspaniałą strategią był ***Shogun: Total War*** można było założyć się o duże pieniądze, że firma **Creative Assembly** wcześniej czy później zabierze się za produkcję drugiej części tej gry. Zabawne, ale trudno byłoby rozstrzygnąć taki zakład. Z jednej strony **Creative Assembly** rozpoczęło prace nad swoim kolejnym programem ponad półtora roku temu, z drugiej, nie ma on absolutnie nic wspólnego z Japonią. Bazuje co prawda na enginie ***Shoguna***, ale obrazować ma dzieje średniowiecznej Europy wraz z wszystkimi wielkimi wydarzeniami tego okresu: wojną stuletnią, upadkiem Bizancjum, wyprawami krzyżowymi i rekonkwistą Hiszpanii. Wraz ze zmianą umiejscowienia akcji gry przyszła też zmiana wydawcy. Nie będzie nim **Electronic Arts**, lecz **Activision**, które sobie tylko znanym sposobem zdobyło przychylność twórców gry.

Medieval: Total War ma być na tyle odmienne od poprzednika, że trudno byłoby tu wymienić wszystkie różnice. Dość powiedzieć, iż czas gry obejmuje lata 1095 - 1453. Będziesz mógł stanąć na czele 12 państw, w tym Francji, Anglii, Turcji i Bizancjum. Każde z tych krajów dysponować ma charakterystycznymi dla siebie oddziałami oraz postaciami dowódców. Na strategicznej płaszczyźnie gry będziesz mógł dążyć do nawiązywania sojuszy dynastycznych dających Ci władzę nad nowymi krainami bez walki, lub też sprzymierzać się z jednym państwem przeciwko drugiemu. Oczywiście rdzeniem gry pozostaną zapierające dech w piersi bitwy ukazane w doskonałej trójwymiarowej grafice, w których udział będzie mogło brać do 10000 jednostek. Nowym, istotnym elementem gry będą też oblężenia zamków prowadzone z użyciem różnych machin.

Data premiery **Medieval: Total War** nie została jeszcze oficjalnie podana, zanosi się jednak na to, że będzie ona miała miejsce jeszcze w roku 2002. Dystrybucją gry w Polsce zajmie się najprawdopodobniej firma **LEM**.

QUO VADIS NEVERWINTER?

Firma BioWare – twórca Baldur's Gate 1 i 2 – zerwała współpracę z Interplay'em, który do tej pory był wydawcą zarówno tych dwóch programów, jak i bazujących na enginie Infinity Icewind Dale i Planescape Torment. Tym samym przestał istnieć najlepszy w ciągu ostatnich lat tandem tworzący gry role-playing.

O kłopotach „w rodzinie" wiadomo było od dawna. BioWare wytoczył Interplay'owi proces o naruszenie zawartych z nim kontraktów przez niezgodną z prawem sprzedaż licencji gier BioWare'u. Poszło też o niezapłacone przez Interplay należności, co nie powinno dziwić zważywszy, iż na kłopoty finansowe tej firmy.

W rezultacie wszystkich tych wydarzeń nie wiadomo kto będzie wydawcą Neverwinter Nights (druga gra, nad którą pracują Kanadyjczycy – Star Wars: Knights of the Old Republic – zostanie wydana przez LucasArts). Plotki mówią, że wśród chętnych jest między innymi firma Infogrames, aczkolwiek BioWare myśli też o tym, by Neverwinter wydać samemu. Problem w tym, że tak naprawdę nie bardzo wiadomo kiedy program będzie gotowy. Oficjalnie premiera gry wciąż zaplanowana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku, ale z przecieków można wnioskować, iż na program trzeba będzie czekać aż do następnej zimy. Oby to nie była prawda.

Zax: The Alien Hunter to nowa, dynamiczna gra firmy JoWood, w której Twoim celem jest uratowanie sympatycznej rasy Korbo z rąk okrutnego robota. By wziąć udział w losowaniu tego programu, wystarczy podać prawidłową odpowiedź na poniższe pytanie.

1. Jak nazywa się firma, która jest twórcą Zaxa?

a) Reflex Interactive
b) Reflexive Entertainment
c) Studio Reflex.

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy 10 gier Zax: The Alien Hunter. Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 stycznia 2002 r.

ŚGK 1/2002
KUPON KONKURSOWY
Zax: The Alien Hunter

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa. Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantycznej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

PL ŚGK 10/01 ◆ role-playing — cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It

Deus Ex

Wyśmienite połączenie wielu gatunków: strzelaniny FPP, role-playing i gry przygodowej. Wcielasz się w postać agenta wyposażonego w biomechaniczne wszczepy wzmacniające jego ciało, który stara się zniszczyć pewną terrorystyczną organizację. Świetna zabawa dla wszystkich, którzy wierzą, że światem rządzą tajne organizacje i Obcy.

cena: 139 zł ◆ dystrybucja: IM Group — ŚGK 8/00 ◆ role-playing

Baldur's Gate 2

Długo oczekiwany następca Baldur's Gate. Znów jesteś wśród starych znajomych, oczkolwiek tym razem czeka Cię znacznie więcej przygód, a co ważniejsze – grę rozpoczynasz z pokaźną ilością punktów doświadczenia. Odwiedzisz fantastyczne miejsca, w tym miasto ciemnych elfów, oraz będziesz mógł zabić niesamowite bestie – nawet beholdera.

PL ŚGK 11/00 ◆ role-playing — cena: 159 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

Empire Earth

Empire Earth to olbrzymia strategia czasu rzeczywistego rozgrywająca się na przestrzeni 500000 lat, w której zobaczyć możesz ponad 200 różnych jednostek. Do wyboru masz kilka różnych cywilizacji, zaś swoich sił możesz spróbować zarówno w walce z komputerem, jak i na sieci lokalnej lub internecie.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It — ŚGK 12/01 ◆ strategiczna

Black & White

Peter Molyneux zawsze słynął z oryginalnych gier, ale Black & White jest najbardziej oryginalny ze wszystkich jego dzieł. Jak zwykle grasz bogo, który troszczy się o swój lud i walczy dla niego z innymi bogami, ale tym razem do pomocy masz chowańca – olbrzymie zwierzę, które wychowujesz i które po jakimś czasie zaczyna przejmować Twoje obowiązki.

PL ŚGK 5/01 ◆ strategiczna — cena: 119 zł ◆ dystrybucja: IM Group

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznych zarzutów zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It — ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT		DATA WYDANIA
Age of Mythology/Microsoft		I kwartał 2002
Age of Wonders 2/Gathering of Developer	◒	I kwartał 2002
Arthur's Knights 2/Cryo	◒	Grudzień
Atlantis 3/Cryo	◒	Grudzień
Good Cop Bad Cop/Revolution		III kwartał 2002
Deus Ex 2/Eidos		III kwartał 2002
Die Hard: The Nakatomi Plaza/Sierra		III kwartał 2002
Disciples 2/Strategy First		I kwartał 2002
Dragon's Lair 3D/Ubi Soft		III kwartał 2002
E-Racer/Rage	◒	Grudzień
Eurofighter/Rage	◒	Grudzień
Frontierland/JoWood	◒	2002
Galleon/Interplay	◒	2002
Global Operations/Electronic Arts		I kwartał 2002
Gothic/Egmont	◒	marzec 2002
Heroes of Might & Magic 4/3DO	◒	luty 2002
Hidden & Dangerous 2/Take 2 Interactive	◒	I kwartał 2002
Hitman 2/Eidos		II kwartał 2002
Hostile Waters/Rage	◒	Grudzień
Hotel Giant/JoWood	◒	2002
Il-2 Sturmovik/Ubi Soft		Grudzień
Imperium Galactica 3/CDV		II kwartał 2002
Industry Tycoon 2/JoWood	◒	luty 2002
Krzyżacy/IM Group	◒	Grudzień
Lords of the Realm 3/Sierra		IV kwartał 2002
Mafia/Take 2	◒	I kwartał 2002

TYTUŁ/PRODUCENT		DATA WYDANIA
Master of Orion 3/Infogrames	◒	II kwartał 2002
Medal of Honor/Electronic Arts	◒	luty 2002
Megarace 3/Cryo	◒	Grudzień
Might & Magic 9/3DO		II kwartał 2002
Myth 3/Gathering of Developers	◒	Grudzień
Necrocide/Novalogic		luty 2002
Neverwinter Nights/Bioware	◒	I kwartał 2002
Polanie 2/Topware	◒	III kwartał 2002
Runaway /Topware	◒	styczeń 2002
Sea Dogs/Eon		Grudzień
Silent Hunter 2/Ubi Soft	◒	Grudzień
Soldier of Fortune 2/Activision		I kwartał 2002
Planetside/Sony		III kwartał 2002
Star Trek Armada 2/Activision		Grudzień
Star Wars Galactic Battlegrounds/LucasArts		Grudzień
Star Wars: Galaxies/LucasArts		IV kwartał 2002
Star Wars Knights of the Old Republic/LucasArts		III kwartał 2002
Star Wars Starfighter/LucasArts		I kwartał 2002
The Elder Scrolls: Morrowind/Eon		IV kwartał 2002
The Thing/–	◒	2002
Thief 3/Eidos		2002
Unreal 2/Infogrames	◒	II kwartał 2002
Versailles 3/Cryo	◒	2002
Warcraft 3/Blizzard	◒	I kwartał 2002
Wizardry 8/Sirtech	◒	luty 2002
World of Warcraft/Blizzard	◒	IV kwartał 2002

P.C CD ROM

2 x CD

PREMIERA W STYCZNIU

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

cena 69.90

PRIMITIVE WARS

PL

Jurassic Era

Primitive Wars doskonale rozwija i łączy ze sobą osiągnięcia klasycznych gier RTS. Cztery wrogo nastawione do siebie rasy, jedna niewielka wyspa na której brakuje powoli miejsca do rozwoju, wisząca w powietrzu aura nieuchronnej konfrontacji. Przejrzysty i łatwy do opanowania interfejs pozwala kierować oddziałami złożonymi z kilkudziesięciu rodzajów jednostek. Niezwykle wciągająca fabuła gwarantuje długie godziny doskonałej zabawy.

www.primitivewars.com

WIZARD SOFT www.wzsoft.com

arxel tribe

multimedia MANTA www.manta.com.pl e-mail: manta@manta.com.pl

Developed by Wizard Soft Ltd. Published in Europe by The Arxel Group. All rights reserved. Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy Manta Bogdan Wielski.

PRZEGLĄD MEGAHITÓW 2002

Rok 2002 zapowiada się dla nas pomyślnie. Co prawda konsole (X-box, PS2, Gamecube) szturmują rynek gier bardzo zaciekle, ale na razie nie widać, by branża miała odwrócić się do PCetów plecami. Nawet Microsoft zapowiedział, iż nadal będzie dla nas robił nowe gry.

W tym krótkim zestawieniu przedstawiamy gry, które naszym zdaniem mogą okazać się wielkimi hitami. Spostrzegawczy od razu zauważą, że wśród nich są programy, które prezentowaliśmy już w podobnym zestawieniu rok temu. To prawda, jednak takie są reguły rynku, zaś produkcja hitu musi potrwać. Z drugiej strony patrząc chyba już nikomu nie chce się czekać na Duke Nukem Forever. Plotki mówią, iż ukarze się już wkrótce. Inne, że nigdy.

Age of Mythology

Microsoft

Age of Mythology to w prostej linii następca słynnego Age of Empires. Ogólne założenia gry mają być prawie te same: chłopi zbierają zasoby i stawiają budynki, które z kolei są motorem napędowym dla Twojej machiny wojennej, wszystko kończy się zaś konfrontacją zbrojną z sąsiadami. W grze znajdziesz trzy rasy: Egipcjan, Greków oraz Wikingów, z których każda posiadać będzie charakterystyczne dla siebie budowle oraz jednostki. W przeciwieństwie do AoE istotną rolę odgrywać mają bogowie oraz mitologiczni herosi, których przychylność wydatnie może dopomóc w podbojach. Całość przedstawiona zostanie w pięknym środowisku 3D a'la Empire Earth, czyli, mówiąc krótko możemy oczekiwać prawdziwego hitu o klasycznej dla strategii strukturze.

Command & Conquer: Renegade

Electronic Arts

Fani serii Command and Conquer będą mogli w końcu doświadczyć wrażeń zarezerwowanych do tej pory dla miłośników gier FPP. **C&C: Renegade**, nad którym prace kończy właśnie Westwood, to strzelanina FPP/TPP, w której gracz wcieli się w komandosa GDI walczącego z bractwem NOD. Atrakcyjność rozgrywki polegać ma nie tylko na sposobności wejścia do budowli widzianych do tej pory jedynie w rzucie izmoterycznym, ale i w istnieniu dużej liczby pojazdów znanych z serii C&C, do których wreszcie można wsiąść i prowadząc je, kontynuować walkę. **C&C: Renegade** korzystać będzie z engine'u własnego pomysłu, co już prowadzi do zakładów – czy będzie on lepszy od panujących nam miłościwie silników Lithtech, Quake 3 i UT.

Disciples 2: Dark Prophecy

Strategy First

Disciples 2: Dark Prophecy to kontynuator turowej strategii, która jako jedyna zdołała zagrozić dominującej pozycji Heroes of Might & Magic. W grze znajdziesz wszystkie podstawowe elementy pierwowzoru wsparte kilkoma istotnymi innowacjami. Pomijając oczywiste rzeczy, takie jak ulepszenia graficzne, najistotniejsze zmiany nastąpiły w kwestii rozwoju fabuły. Historia została pogłębiona i bardziej powikłana, zaś prowadzenie różnych ras oznacza konieczność sporych modyfikacji w strategii gry. Mało tego, wprowadzono scenariusze generowane losowo, dzięki którym żadna rozgrywa nie będzie taka sama. Dla miłośników trybu multiplayer wprowadzono możliwość importowania postaci z gry pojedynczej do sieciowej.

Hidden and Dangerous 2

Take 2 Interactive

Jeszcze przed końcem zimy, na półkach sklepowych powinna pojawić się druga część taktycznej gry FPP zatytułowanej **Hidden and Dangerous**. Akcja gry przeniesie Cię w czasy II wojny światowej, kiedy to będziesz musiał wykonać dwadzieścia trzy misje w różnych zakątkach Europy. Z wprowadzonych do programu usprawnień wymienić należy przede wszystkim lepszy moduł SI, dzięki któremu zarówno Twoi przeciwnicy, jak i partnerzy z oddziału będą zachowywać się bardziej logicznie. Co się tyczy Twojej mężnej kompanii komandosów, jej trzon tworzyć będzie czterech żołnierzy, ale na akcję zabierać będziesz mógł też do sześciu NPC-ów. Tak skonstruowana drużyna będzie mogła poruszać się kilkoma typami pojazdów, w tym nawet samolotem. Wśród nowych rodzajów broni znajdziesz zaś między innymi miotacz ognia.

Medal of Honor: Allied Assault

Electronic Arts

Medal of Honor: Allied Assault to główny rywal Return to Castle Wolfenstein w rywalizacji o tytuł najlepszej, wojennej gry FPP. Akcja programu rozgrywać ma się w latach 1942-45, a teatrem działań będą między innymi plaże Normandii, lasy Norwegii i piaszczyste wybrzeże Afryki Płn. Autorzy zapowiadają wyjątkowy realizm batalii, przestrzenny dźwięk, oraz wysokiej jakości grafikę, którą zapewnić ma zmodyfikowany engine Quake'a 3. Na uwagę zasługuje również wierne odwzorowanie sprzętu wojskowego z czasów drugiej wojny światowej. Zobaczysz między innymi niemieckie działo kalibru 88mm oraz Tygrysy. Gra już wcześniej odniosła spory sukces na Playstation, ciekawe czy powtórzy go w wersji na PC?

Neverwinter Nights

Bioware

O **Neverwinter Nights** mówiliśmy już 12 miesięcy temu zapowiadając datę wydania tej gry na kończący się właśnie rok. Nic z tego nie wyszło, zaś program najwcześniej może pojawić się w pierwszym kwartale 2002 roku. Cóż, jest jednak na co czekać. To nowe dzieło firmy Bioware – twórcy Baldur's Gate – w dużym stopniu nastawiona ma być na grę sieciową, gdzie na jednym serwerze będzie mogło znaleźć się równocześnie do 60 graczy. Nie oznacza to wszakże, że tryb single player gdzieś się zagubił – jedyna różnica polega na tym, że samotnie nie dasz rady włączyć postaci NPC do swojej drużyny. Na twórczych miłośników RPG czeka łatwy w obsłudze edytor poziomów. Co istotne, tworząc świat od podstaw, równocześnie będziesz mógł ustanawiać własne, rządzące nim prawa.

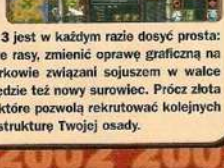
Soldier of Fortune 2: Double Helix

Activision

Soldier of Fortune odniósł spory sukces, prawdopodobnie dzięki opinii, iż jest jedną z bardziej realistycznych i krwawych gier FPP. Druga część tego programu korzystać będzie ze zmodyfikowanego silnika Quake'a 3: Team Arena, zaś ujrzymy w niej mniej krwawych scen, a więcej walki z prawdziwego zdarzenia (jakkolwiek to rozumieć). Z istotnych zmian warto wskazać na stylizację językową – nie usłyszysz już „telewizyjnego" angielskiego w miejscach, gdzie ludność na co dzień mówi dialektem dalekim od standardu. Istotne dla rozgrywki będzie też to, iż przenoszenie nawet najcięższego sprzętu wojskowego nie utrudni ruchu Twojej postaci. Ponadto, podobnie jak w Red Faction, przez niektóre, cieńsze ściany gracz będzie mógł się przebić.

Warcraft 3

Blizzard Entertainment



Nie ma chyba takiego miłośnika strategii czasu rzeczywistego, który by nie wyczekiwał z utęsknieniem na trzecią część Warcrafta. Blizzard pracuje nad nią tak długo, że nasuwa się podejrzenie, iż będzie to największy hit na przestrzeni następnych kilku lat... albo gra w ogóle się nie ukaże. Recepta na **Warcrafta 3** jest w każdym razie dosyć prosta: zachować klimat poprzednich części, wprowadzić nowe rasy, zmienić oprawę graficzną na pseudotrójwymiarową. Bohaterowie gry to ludzie i orkowie związani sojuszem w walce przeciwko przerażającej inwazji umarłych. Nowością będzie też nowy surowiec. Prócz złota i drewna będziesz musiał poszukiwać kamienie many, które pozwolą rekrutować kolejnych herosów, korzystać z lepszych czarów i ulepszać infrastrukturę Twojej osady.

Counter Strike: Condition Zero

Sierra

Counter Strike: Condition Zero to singleplayerowa wersja jednego z najsłynniejszych sieciowych tytułów ostatnich lat. Program, podobnie jak swój online'owy odpowiednik, bazować ma na silniku Half-Life, aczkolwiek ma on zostać mocno zmodyfikowany. W grze czeka na Ciebie ponad dwadzieścia scenariuszy, z których każdy zawierać ma szereg zadań. Część z nich możesz, a część musisz wykonać. Co ważne, zarówno sprzęt, jak i dodatkowe zasoby będzie można przenosić do następnych misji. Poza ratowaniem zakładników, czy rozbrajaniem bomb, czekać będą Cię również zadania polegające na przykład na ewakuowaniu się z wrogiego terytorium. W grze pojawią się jednostki, które do tej pory nie występowały w Counter-Strike'u, między innymi specjalista rosyjskiego Specnazu.

Dungeon Siege

Microsoft

Tak, jak Heroes of Might & Magic 4 rywalizować będzie z Disciples 2, tak Neverwinter Nights stanie w szranki z **Dungeon Siege**. Ten ostatni program powstaje w firmie Gas Powered Games, zaś jego pomysłodawcą jest Chris Tylor, twórca Total Annihilation. **Dungeon Siege** jest RPGiem rozgrywającym się w trójwymiarowym świecie fantasy o „strukturze ciągłej". Termin ten oznacza, że możesz zwiedzić olbrzymi obszar gry, wejść na najwyższe szczyty i spenetrować najgłębsze groty i ani razu nie zobaczysz ekranu z napisaem „loading". Co więcej, dołączony do **Dungeon Siege** edytor pozwoli na tworzenie własnych światów, stworzeń, zaklęć, czy nawet praw fizyki. W grze sieciowej udział będzie mogło brać maksymalnie osiem postaci.

Heroes of Might & Magic 4

3DO

Czwarta część cyklu **Heroes of Might & Magic** będzie pierwszą z całej serii, w której zobaczymy pseudotrójwymiarową grafikę. To istotna, ale wcale nie najważniejsza zmiana w porównaniu z poprzednimi częściami cyklu. Tym razem herosi mają mieć możliwość bezpośredniego udziału w walce, a na dodatek w jednym zgrupowaniu wojsk można będzie umieścić kilku bohaterów. Co więcej, będą oni jeszcze bardziej wyspecjalizowani w wykonywaniu konkretnych zadań. Liczba i różnorodność miast ma zostać ograniczona, nie będzie można także wybudować wszystkich możliwych budynków. Czasami trzeba będzie wybierać: albo paladyni, albo gryfy.

Hitman 2

Eidos

Hitman 2 to kontynuacja gry TPP z ubiegłego roku, której głównym bohaterem był zawodowy zabójca. Tym razem prócz trybu TPP, pojawi się także widok z perspektywy FPP, nie zmieni się natomiast główna idea zabawy – jako człowiek od mokrej roboty będziesz wykonywał różnorodne zadania. Poprawiony moduł SI przeciwników gwarantować ma większe emocje, zaś złożone misje mają na długo przykuć Cię do ekranu. W jednej z nich będziesz na przykład operował w przebraniu lekarza szefa mafii – człowieka, którego masz zlikwidować, ale tak, by nikt, niczego nie podejrzewał. Przed każdym zadaniem będziesz mógł nabyć stosowny ekwipunek: broń palną, wytrychy, noktowizor, a nawet środki usypiające.

IGI 2: Mercenary Force

Codemasters

Pierwsza część Project IGI przemknęła dość niezauważenie, ale być może druga część tej gry noszca podtytuł **Mercenary Force** będzie miała więcej szczęścia. Znów wcielisz się w postać komandosa wykonującego różnorodne misje na całym świecie, przy czym tym razem będziesz musiał bardzo uważać na swoich przeciwników. Mają oni reagować na wydawane przez żołnierza dźwięki, sprawdzać miejsca, które wydają im się podejrzane. Taktyka walki na oślep w tym przypadku nie będzie miała szans powodzenia – procentować ma zaś dyskretne i ostrożne. Jeśli grałeś w Thiefa, wiesz o co chodzi. Fabuła **IGI 2** kontynuować będzie akcję pierwszej części gry, znów ujrzymy zatem agenta specjalnego, Davida Jonesa.

II kwartał

Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast

LucasArts

Star Wars to temat wiecznie żywy, zaś głównym zadaniem **Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast** będzie ożywienie najlepszych ostatnio gier spod znaku LucasArts. **Jedi Knight 2** ma być grą zręcznościową FFP/TPP, której akcja toczyć ma się wokół prób uratowania Galaktyki przez głównego bohatera, Kyle'a Katarna. Program olśniewać ma grafiką, a zwłaszcza widowiskowymi scenami walk, w trakcie których ujrzysz mnóstwo efektownych akrobacji. Miłośnicy filmu z pewnością rozpoznają niektóre miejsca będące wiernym odwzorowaniem lokacji widzianych wcześniej na srebrnym ekranie. Gra posiadać będzie tryb wieloosobowy, co jak sądzimy, wyzwoli wśród graczy chęć pojedynkowania się przy użyciu Mocy.

Master of Orion 3

Infogrames

Jeśli coś może się równać z Cywilizacją to na pewno jest to Master of Orion. Trzecia część tej gry podążać będzie przetartą ścieżką starszych strategii turowych, zgodnie z którą o sukcesie decydują odkrycia geograficzne, badania techniczne, silna ekonomia i armia. Jednocześnie gra toczyć ma się w zupełnie innej skali – kierował będziesz rozwojem całej galaktyki, co oznacza, iż wzrośnie rola zdolnych biurokratów kierujących w Twoim imieniu planetami. Inne nowości to trójwymiarowa mapa wszechświata, nowa klasyfikacja ras według której Ziemianie i Psilioni to na przykład różne odmiany Ludzi, oraz cała masa nowych odkryć naukowych.

Might & Magic 9

3DO

Poza Ultimą i Wizardry nie ma serii gier równie długich co Might & Magic. Dziewiąta część tego cyklu RPG będzie zarazem pierwszą, która korzystać ma z engine'u Lithtech – znanego z No One Lives Forever i Aliens vs Predator 2. To nie jedyna niespodzianka – w grze zastosowany zostanie również nowy interfejs i system dialogów. Jak zwykle będzie można w ściśle określony sposób rozwijać postaci wchodzące w skład drużyny korzystając z listy aż 23 umiejętności. Akcja **Might & Magic 9** rozpoczynać ma się w trakcie łupieżczej wyprawy zakończonej katastrofą, gdy Twój okręt rozbija się u wybrzeży Wyspy Popiołów. Musisz dobrać sobie nowych towarzyszy, zbadać wyspę, po czym ruszyć w stojący przed Tobą otworem świat. Jak zwykle możesz oczekiwać wielu fascynujących przygód.

Unreal 2

Infogrames

Druga część Unreala łączyć będzie w sobie cechy pierwszej części i sieciowej wersji, czyli Unreal Tournamenta. **Unreal 2**, będący oczywiście shooterem FPP, ma zachwycać wspaniałą grafiką, od niesamowicie dopieszczonych tekstur po takie drobiazgi, jak właściwe odtworzenie ruchu mięśni twarzy podczas dialogów. Na fanów serii czeka 25 poziomów (w tym 20 z możliwością gry wieloosobowej) usytuowanych na siedmiu planetach pewnej galaktyki. Twoi przeciwnicy to między innymi pięć nowych ras obcych; co interesujące, będziesz mógł uczyć się ich technologii, zyskując dzięki temu nowe typy broni. **Unreal 2** będzie w dużym stopniu nastawiony na współpracę – w trakcie misji pomagać Ci będzie inżynier, spec od nawigacji i agentka wywiadu.

Railroad Tycoon II Platynowa Edycja to najpełniejsza istniejąca gra z wielokrotnie nagradzanej serii Railroad Tycoon II.
Wewnątrz znajduje się wszystko to, co mogłeś znaleźć w oryginalnej grze Railroad Tycoon II, dodatku Railroad Tycoon II - The Second Century oraz Railroad Tycoon II Złota Edycja plus 50 CAŁKOWICIE NOWYCH scenariuszy i 2 godziny specjalnie skomponowanej muzyki.
Znajdziesz tu również elektroniczną wersję 200-stronicowego oficjalnego Poradnika stratega.

Wszystko to w szokująco niskiej cenie 69 złoty i profesjonalnej, polskiej wersji językowej!

Copyright 2001 Take 2 Interactive Software

PLAY

69 zł

PL

TRADYCYJNA WERSJA POLSKA

RAILROAD TYCOON II

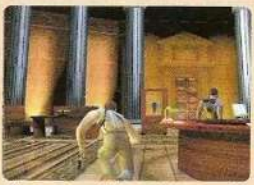
Deus Ex 2

Eidos

Deus Ex dla wielu był najlepszą grą ubiegłego roku, nic dziwnego, iż tak wielu ludzi z niecierpliwością czeka na drugą część tego wyśmienitego rolpleja. Wiadomo już, iż **Deus Ex 2** będzie korzystać z nowego engine'u Unreala i rozgrywać się w tym samym świecie co oryginał. Gracz ma mieć jeszcze więcej swobody ruchu, jako że do minimum ograniczona ma być liczba sytuacji, z których będzie tylko jedno wyjście. Co więcej, mówi się, iż całą grę będzie można przejść nie wyciągając broni! Rozważa się także wprowadzenie opcji multiplayer, co doprawdy byłoby wspaniałym prezentem dla wszystkim fanów DE.

Good Cop Bad Cop

Revolution



Max Payne podobał się wielu graczom, jednak jeszcze bardziej może im przypaść do gustu **Good Cop Bad Cop**, gra akcji, w której jako policjant masz wybór: albo postępujesz zgodnie z prawem, albo coraz bardziej grzęźniesz w swojej zemście. W programie tym emocje mają grać niebagatelną rolę, ale też główny wątek gry jest bardzo mroczny: patrząc na człowieka podejrzanego o morderstwo uświadamiasz sobie, iż to on zabił przed 25 laty Twojego ojca. Możesz chcieć to udowodnić i postawić mordercę przed sądem, możesz też chcieć wywrzeć zemstę, jednak w takim przypadku ceną może być Twojo własne życie.

Elder Scrolls: Morrowind

Bethesda

Gry RPG trzymają się dobrze, a ich pozycję na pewno wzmocni trzecia część cyklu Elder Scrolls, zatytułowana Morrowind. W programie tym zobaczysz olbrzymi świat fantasy zamieszkały przez dziwne rasy. Czekają Cię różnorodne zadania, jednak sposób i kolejność ich wykonania zależeć ma tylko od Ciebie. Przebieg akcji ukazany zostanie w perspektywie FPP, zaś bogata w detale grafika powinna umilić Ci czas spędzony przy grze. Jedną z jej niewątpliwych ciekawostek będzie to, iż sposób w jaki reagować będą na Ciebie inne postacie zależeć ma od Twojego ubioru i noszonych symboli religijnych.

Planetside

Sony

Planetside może być tym dla online'owych gier FPP, czym Ultima Online była dla sieciowych RPG-ów. Olbrzymi świat składający się z kilku kontynentów, trzy strony konfliktu, z których każda dysponuje innego rodzaju uzbrojeniem, mnóstwo pojazdów, różnorodne, bojowe uniformy, w końcu możliwość zdobywania kolejnych upgrade'ów, dzięki którym Twoja postać będzie coraz lepszym wojownikiem – doprawdy, ambicje firmy Sony, która jest wydawcą gry, są olbrzymie. Pytanie, czy wszystkie te atrakcje wystarczą, by Planetside zyskał popularność tak dużą jak Tribes 2, czy Counter-Strike biorąc pod uwagę, że za zabawę trzeba będzie płacić comiesięczną opłatę? Zobaczymy.

Co nam chodzi po głowie...

W tym roku pojawić ma się wiele naprawdę wspaniałych gier, jednak nam od kilku lat chodzi po głowie kilka programów, których na nieszczęście nie ma w planach żadnego wydawcy. Kto wie, może naszą listę potencjalnych gier-hitów zobaczy jednak jakaś gruba ryba z branży i spełni nasze marzenie. Od razu zaznaczamy, iż gotowi jesteśmy zrzec się wszelkich opłat za prawa autorskie. Wszystko dla sprawy. Chcemy tylko grać, a im więcej tym lepiej... Oto nasze wybrane propozycje w kolejności od najbardziej do najmniej oczekiwanej.

Half-Life 2 – gra FPP ukazująca dalsze losy Gordona Freemana. Potencjalny hit roku.

Starcraft: Zerg Odyssey – gra FPP rozgrywająca się w świecie Starcrafta.

Star Wars: Privateer – kosmiczna symulacja z elementami handlu rozgrywająca się w świecie Gwiezdnych Wojen.

Panzer General 4 – strategia turowa na enginie starego, dobrego People's Generala.

Mushroom Picker – gra FPP, w której jesteś grzybiarzem. Walczysz w lesie z rywalami i zbierasz grzyby na czas.

Lord of the Rings – strategia turowa rozgrywająca się w Śródziemiu.

New Magic: the Gathering – nowe Magic: The Gathering. Minimum 3000 nowych kart.

Warhammer: Lure of Chaos – RPG 3D bazujący na realiach Warhammera.

Microsoft Everything Flight Sim – największa symulacja lotnicza wszechczasów. Latasz wszystkim, co może latać.

Thorgal: The Legend of the Star People – gra TPP z Thorgalem w roli głównej, oraz Wikingami w rolach drugoplanowych.

Lords of the Realm 3

Sierra

Dopiero co mieliśmy przyjemność widzieć Stronghold (tudzież Twierdzę), a już pod koniec tego roku zapowiada się kolejna wyśmienita strategia – **Lords of the Realm 3.** Podobnie jak dwie poprzednie części tego cyklu będzie to symulacja życia średniowiecznego lorda uwzględniająca politykę, religię, wojny, gospodarkę i dyplomację. Program korzystać ma z zupełnie nowego engine'u 3D, który, jak twierdzą twórcy gry, sprawi, iż sceny bitewne będą wyglądać, jak te z filmu „Braveheart". Choć z pewnością jest to przesadą, na pewno możemy oczekiwać dobrej strategii. Trzeba będzie zmagać się w niej nie tylko z atakami innych lordów, ale również intrygami Kościoła, knowaniami bogatych kupców, klęskami głodu, czy nawet z tym, jak ustosunkować się do krucjat.

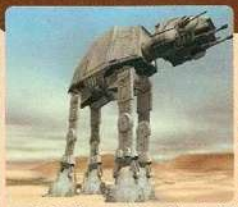
Robin Hood: Defender of the Crown

Cinemaware

Niewielu graczy pamięta pewnie tak starą grę strategiczną jak Defender of the Crown, która ukazała się w odległym 1986 roku na komputery Amiga. Od tego czasu program ten wydany został na różne platformy w ponad milionowym nakładzie, teraz zaś powróciła do niego mająca siedzibę w Kalifornii firma Cinemaware. **Robin Hood: Defender of the Crown** ma być grą strategiczną z elementami akcji, w której jako tytułowy Robin Hood walczył będziesz z księciem Janem. Będziesz musiał użyć swych umiejętności we władaniu mieczem, strzelaniu z łuku, oraz dowodzeniu armią. Pomocą ma Ci służyć wierna drużyna, w szeregach której znajdziesz takie znane postaci jak Mały John, Marian i ojciec Tuck.

Star Wars: Galaxies

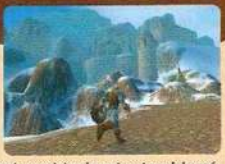
LucasArts



Po X-Wing vs TIE Fighter szykuje się kolejna stricte online'owa gra spod znaku Star Wars. **Galaxies** będzie grą role-playing, która pozwoli Ci przenieść się do świata Gwiezdnych Wojen i wcielić w wybraną przez siebie postać: łowcy nagród, rycerza Jedi, przemytnika, górnika, kucharza, czy artysty zajmującego się tatuażami. Wybór ma być bardzo szeroki, podobnie jak lista umiejętności określających Twoją postać. Wiadomo, iż w grze pojawią się planety Totooine i Naboo, natomiast już po jej premierze na sieć zaczną trafiać kolejne moduły w tym umożliwiający walkę w kosmosie a'la X-Wing vs TIE Fighetr. Największą fajdą mają być jednak bitwy rebeliantów z Imperium takie jak ta na Hoth, gdzie przeciwko sobie będą mogły walczyć setki graczy. Już czujemy Moc.

World of Warcraft

Blizzard



Firma Blizzard znana jest z tego, iż produkuje tylko hity, nic dziwnego, iż jej najnowszy projekt **World of Warcraft** budzi takie emocje. Będzie to online'owa gra RPG z akcją rozgrywającą się w świecie Warcrafta i z w pełni trójwymiarową grafiką. Wiele lat po wydarzeniach przedstawionych w trzeciej części tej gry (która ma się ukazać na początku roku) różne rasy zaczną odbudowywać swoje królestwa po to tylko, by stanąć w obliczu kolejnego zagrożenia wywodzacego się z mroków przeszłości. Jakkolwiek tajemniczo by to nie brzmiało, faktem jest, iż będziesz mógł zobaczyć postaci i miejsca znane z wcześniejszych części serii, a przede wszystkim wziąć udział w wielkich bitwach korzystając zarówno z różnego rodzaju broni, jak i magii. Plus czeka na Ciebie mnóstwo przygód, które mają być tworzone na bieżąco już po premierze gry.

69 zł
okazja • okazja • okazja

PL WERSJA POLSKA

TRADE EMPIRES

Trade Empires to nowa znakomita gra ekonomiczna twórców klasycznej serii Imperialism. Zbuduj swoje Imperium Handlowe w dowolnej z epok, od Starożytności aż po Rewolucję Przemysłową. Zobacz jak na przestrzeni dziejów rozwijały się międzynarodowe stosunki handlowe. Profesjonalna polska wersja językowa dostępna będzie w niesamowicie niskiej cenie 69 złotych.

PLAY IT
www.play-it.pl

REDAKCJA NA

Wielkimi krokami zbliża się świąteczna przerwa, podczas której redaktorzy „Świata Gier Komputerowych" będą – jak chyba wszyscy – zasłużenie wypoczywać. Z tej okazji postanowiliśmy zadać im kilka pytań, związanych z planami na ten okres. Każdy z przesłuchiwanych musiał odpowiedzieć na trzy pytania:

1. **Jaki prezent spodziewasz się znaleźć pod choinką?**
2. **W co będziesz grał podczas przerwy świątecznej?**
3. **Co poza graniem będziesz w tym czasie robił.**

Odpowiedzi redaktorów „ŚGK" były miejscami co najmniej zaskakujące – co możecie niniejszym ocenić sami. Oto przedstawiamy wstrząsający materiał, ukazujący ukrytą twarz redakcji „Świata Gier".

PIOTR PIEŃKOWSKI

1. Nie spodziewam się niczego konkretnego – może jakiś film na DVD, albo książka SF, albo płyta audio... Z pewnością za to jeden prezent kupię sobie sam. Robię tak od lat, żeby mieć gwarancję, że coś fajnego znajdzie się pod choinką na pewno. Tym razem kupię sobie trylogię Tolkiena w nowym tłumaczeniu. I już się cieszę na ten prezent.
2. Konkretnie: „Aliens vs Predator 2" (jeśli pozwoli serce – bo to nerwowa gra), „Arcanum" (jeśli pozwoli rodzina – bo to gra czasochłonna), „Ubik" (jeśli sam sobie pozwolę – bo już raz tę grę skończyłem, więc właściwie nie ma po co do niej wracać, ale tak mi się spodobała, że teraz przymierzam się do rozgrywki na maksymalnym poziomie trudności).
3. Święta spędzę z rodziną – dlatego chcę po prostu POBYĆ w domu. W ogóle z natury jestem domatorem i uwielbiam takie rodzinne biesiady, ale zazwyczaj nie mam na to czasu, bo – jak śmieją się najbliżsi – ciągle kończę najnowszy numer. Teraz będzie okazja, żeby to nadrobić.

PIOTR ORCHOLSKI

1. Trudno mi powiedzieć, czy pod choinką coś znajdę. Aktualnie w moim domu grasuje jedenastomiesięczny człowieczek, który porusza się w tej samej pozycji i tak samo szybko jak Alien, i boję się, że kiedy się schylę po swój prezent, znajdę tylko rozwiązane wstążeczki.
2. Mam wielkie plany. „Planescape Torment", „Baldur's Gate 1 i 2", „Arcanum, Aliens vs Predator 2", „Return to Castle Wolfenstein", „Battle Realms". Chciałbym też przypomnieć sobie nieco mojego ulubionego „Starcrafta" oraz starego, dobrego „Space Hulka 2".
3. Choć jeszcze o tym nie wiem, mogę się założyć, iż mam już gotowy rozkład zajęć ułożony przez moją lepszą połowę. Raczej wątpię, czy plan ów zakłada realizację punktu 2. No, ale przecież gra się głównie w nocy. Poza tym chciałbym się wyspać.

MICHAŁ J. ADAMCZAK

1. Prezenty pod choinkę już sobie kupiłem, więc doskonale wiem, czego się spodziewać: stroboskopu, który uświetni każdą organizowaną przeze mnie imprezę (bynajmniej nie przy rytmach techno, ale w takt muzyki z ery hipisowskiej) oraz „kaczki", czyli efektu gitarowego. Uświetni on brzmienie mojego Fendera Stratocastera.
2. W „Sensible World of Soccer European Championship Edition". Nie żartuję – to według mnie najlepsza piłka nożna w historii, gdzie do niej FIFOM czy innym Polskom Goolu: niemal wszystkie ligi świata, wszyscy występujący w nich piłkarze, do tego możliwość transferów i własnoręcznej edycji ustawienia piłkarzy, to po prostu ideał.
3. W wolnych chwilach przede wszystkim się wyśpię... A poza tym, poczytam parę książek – w tym najnowszą powieść arcymistrza polskiej literatury fantasy, Feliksa Kresa, „Pani Dobrego Znaku".

MICHAŁ NOWAKOWSKI

1. Szczerze mówiąc nie jestem pewien czego się spodziewać po tegorocznych świętach. Od czasu, gdy wstąpiłem w związek małżeński i mam własne mieszkanie, rodzina zaskakuje mnie podarunkami w rodzaju nowej cukierniczki, czy pościeli. Może dostanę zestaw nowych garnków ze stali nierdzewnej?
2. Jak znam życie, będę grał w szachy z moim dziadkiem, a w chwilach wolnych pobawię się pewnie w „Stunt Car GP" z młodszą siostrą mojej żony (a miało być tak pięknie – czytaj „Arcanum").
3. Zamierzam spać ile wlezie, objadać się, balować na weselu kuzynki i rozruszać trochę mojego leniwego, czarnego kocura o imieniu Lechu.

ŚWIĘTACH

MACIEJ JASIŃSKI

1. Komputer z procesorem 486, 8 MB RAM, 1 MB kartą graficzną, dyskiem twardym o pojemności 200 MB i CD-ROM poczwórnej prędkości. Po prostu mój Święty Mikołaj ma dziesięcioletnie opóźnienie w realizacji zamówień. Nie wierzycie? Dwa lata temu dostałem nowiutkie Atari 800 XL, z magnetofonem „turbo", trzydzieści kaset i śrubokręcik do ustawiania głowicy.
2. „Championship Manager sezon 01/02" – mam tam jeszcze kilka drużyn do wypróbowania. Ponadto będę toczył poważne zmagania pomiędzy widokiem suto zastawionego stołu, nadprodukcją soków trawiennych i pojemnością własnego żołądka.
3. W wolnych chwilach mam zamiar dopingować pojedynkowi bokserskiemu: parlamentu, rządu, Leppera, prezydenta i prokuratury. Ucieczce Gołoty z ringu to nie dorównuje, ale popatrzeć zawsze przyjemnie.

JAN MORWIŃSKI

1. Nowy komputer, zestaw kina domowego, zwolnienie z podatków na następne 4 lata, dobry samochód terenowy, niewielki dom na Florydzie i najnowszy amerykański wynalazek – Ginger. Uzasadnienie – nie chcę wiele od życia.
2. Zważywszy na podniosły i rodzinny charakter świąt, to może... w coś z serii „starwarsowej". W tym przypadku każdy powód jest właściwy dla fana sagi Lucasa, nawet jeśli dawno nie pojawiła się żadna dobra gra oparta na „Gwiezdnych wojnach".
3. Będę „oddychał" atmosferą Świąt. A właściwie ją konsumował. Niech żyje świąteczne obżarstwo!

KAROL SZMYT

1. Czapkę, szalik i rękawiczki już mam, zatem sądzę że będzie to jakaś niespodzianka. Jaka? Cóż, to ciężko jeszcze stwierdzić ale może będzie to jakiś model do sklejenia, może jakieś „drobnostki" do komputera albo jakiś ciekawy album.
2. Z pewnością będzie to: „Operation Flashpoint", „Deadly Dozen", „Il-2 Sturmovik", a z nieco starszych pozycji: „X-wing Alliance", „Battle of Britain" oraz „Harpoon 2".
3. Śpiewał kolędy, jadł ciasto i oglądał TV... a tak na poważnie, to odwiedzę kilku znajomych, których powinienem już dawno odwiedzić, przeczytam jakąś dobrą książkę i ewentualnie wybiorę się na saneczkowy kulig, który jak co roku zorganizujemy z przyjaciółmi.

MARCIN NORYŚKIEWICZ

1. Spodziewam się znaleźć pod choinką dwunastokanałowy mixer Behringera. Przydało by mi się owo urządzenie do moich muzycznych poszukiwań i realizacji moich dźwiękowych zainteresowań.
2. Myślę, że z chęcią pogram sobie w „Red Faction", bo dotychczas nie miałem za bardzo czasu, aby sobie w to zagrać. A gra prezentuje się bardzo ciekawie.
3. Poza graniem na komputerze zaplanowałem już głęboko zakrojone ćwiczenia na gitarze. Mam zamiar pokomponować trochę, w czym wydatnie dopomoże mi mój domowy pecet.

BARTOSZ LEWANDOWSKI

1. Mięciutką, dużą, pokrytą satyną lub aksamitem poduszkę, na której złożyłbym w spokoju głowę i wreszcie się porządnie wyspał. Poza tym na Wigilię chciałbym też dostać rolmopsa ze śledzia przygotowanego przez Śledzia, ale chyba to mrzonka...
2. Na pewno usiądę sobie do „Deus Exa". Poza tym myślę o nowym „Championship Managerze", ale boję się, że nie zauważę nadejścia Nowego Roku.
3. Pogram w koszykówkę (prawdziwą, nie komputerową – to moja ulubiona rozrywka w wolnych chwilach), a w międzyczasie rozkosznie się poobijam.

ADAM GREGROWICZ

1. Co znajdę pod choinką... Nową grę? Nowy komputer? Nie! Po prostu nową klawiaturę, bo ta, którą mam, pamięta jeszcze czasy grania w „Duke Nukem 3D", ech – piękne to były czasy. I klawiatury jakby bardziej wytrzymałe robili niż dziś...
2. W przerwie świątecznej pogram sobie w coś, na co ostrzę sobie zęby już od dawna – w „Arcanum: Przypowieść o Maszynach i Magyi". No i może w „Return to Castle Wolfenstein", ot tak sobie, dla zdrowia.
3. Czy będę robił coś poza graniem? A cóż to za pytanie?! Jakim cudem przy graniu w „Arcanum" może zostać wolny czas na coś innego?

ALIENS vs PREDATOR 2

Najbardziej przerażająca gra FPP tego roku

Gry FPP nigdy nie były rozrywką dla dzieci. W USA dyskutowano o wpływie ***Dooma*** na psychikę nieletnich, do Niemiec nie wpuszczono ***Quake'a***, zaś ***Kingpin*** zebrał negatywne opinie na całym świecie za wyjątkowo brutalne sceny walk. **Aliens vs Predator 2** z pewnością również nie będzie polecany w szkołach. Widok szczęki Obcego odgryzającej głowę żołnierzowi marines, tudzież ryk Predatora ogłaszającego zdobycie kolejnego trofeum na pewno nie przysporzą tej grze sympatii psychologów. Na pewno spodoba się ona jednak miłośnikom mocnych przeżyć. I to wcale nie z powodu hektolitrów krwi lejącej się z ekranu – ta stanowi bowiem tylko element scenografii kreującej atmosferę. Rzecz w tym, że **AvP 2** jest mistrzem tworzenia i stopniowania napięcia. Robi to tak umiejętnie, że nawet gdy po raz trzeci przechodzisz ten sam etap gry, kulisz się w fotelu przerażony myślą o tym, co zaraz może wyskoczyć z mroku.

BAZYL

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Bohaterami gry są trzy rasy: Obcy, ludzie i Predatorzy. Ich losy splatają się ze sobą na planecie oznaczonej jako LV-1201. Przybyły na nią zespół naukowców zostaje zaatakowany przez przebywający już tam wcześniej rój Obcych. Na ratunek zostaje wysłana ekspedycja marines, która już na miejscu odkrywa ślady jeszcze jednej obcej, wysoko zaawansowanej rasy – Predatorów. Gra podzielona jest na trzy kampanie, z których każda przedstawia powyższą historię z punktu widzenia innej rasy. Jako marine będziesz mógł poznać przyczyny, które doprowadziły do zniszczenia stacji badawczej, wcielając się w postać Predatora walczył będziesz o życie swoich towarzyszy, zaś w najbardziej zdumiewającej roli Obcego poznasz cały cykl rozrodczy tej niesamowicie żywotnej rasy.

Trójka wspaniałych

Żadna z trzech kampanii oferowanych przez **AvP 2** nie jest zbyt długa, jednak w sumie tworzą one całość zapewniającą wiele godzin niezwykle emocjonującej gry. Każdy w miarę szybko powinien dobrze poczuć się w skórze żołnierza marines lub Predatora. Obcy to jednak zupełnie inna historia. Występuje aż w trzech formach: facehuggera – niewielkiej istoty próbującej znaleźć żywiciela, któremu musi przykleić się do twarzy, młodego osobnika – kilkunastocentymetrowego potworka, który także musi znaleźć coś na ząb, by urosnąć, oraz dorosłego – bestii, która nie tylko może odgryzać swoim ofiarom głowy i rozszarpywać je na strzępy ale także wykonywać olbrzymie, kilkudziesięciometrowe skoki. Kto znajdzie się na trasie takiego przelotu, z tego zostaje mokra plama. Wszystkie te nowości w połączeniu ze znaną z pierwszej części gry umiejętnością Obcego chodzenia po ścianach i sufitach oraz jego niezwykłą szybkością sprawiają, iż jest on chyba najsilniejszą istotą w grze. Wymaga co prawda treningu i błędnika jak u pilota samolotu, jednak w sprawnych rękach jest maszyna do zabijania, której dosłow-

nie nie sposób zatrzymać. W porównaniu z pierwszą częścią gry jest przy tym łatwiejszy w sterowaniu, co powinno zaowocować większą popularnością w rozgrywkach sieciowych. Pewnym minusem Obcego, choć tylko w kampanii, jest konieczność rozpaczliwej walki o przeżycie w dwóch pierwszych stadiach rozwoju, kiedy jest on istotą niezwykle słabą, która musi ukrywać się przed żołnierzami.

Co się tyczy Predatora, otrzymał on nowe rodzaje uzbrojenia: pneumatyczną włócznię – idealną do walki na krótkim dystansie, zdalnie odpalane ładunki wybuchowe, urządzenie do łamania kodów komputerowych, oraz swego rodzaju prądnicę, dzięki której błyskawicznie może uzupełnić zapas energii (tym razem nie odnawia się ona w sposób automatyczny). Zachowana została umiejętność maskowania się, dzięki której Predator staje się praktycznie niewidzialny, oraz możliwość patrzenia przez specjalne filtry, ułatwiające dostrzeganie ludzi, Obcych, oraz innych Predatorów. Niejako w celu zrównoważenia wszystkich tych bonusów Predator stał się słabszy fizycznie – czasami nawet dwa celne strzały z bliskiej odległości wystarczą, by położyć go trupem. W efekcie jeszcze bardziej musi polegać na swoich zdolnościach kamuflażu, choć i to nie zawsze jest skuteczne – walcząc przeciwko androidom Predatorowi pozostaje tylko szybkość. Jedno celne uderzenie włócznią wystarcza jednak, by robot pozbawiony został głowy i tym samym wyeliminowany z walki.

Marine, postać z którą najłatwiej się identyfikować, co przysporzy Ci najwięcej emocji, także otrzymał kilka nowych gadżetów. Podobnie jak Predator ma urządzenie łamiące kody komputerowe – nieocenione przy zamkniętych drzwiach i nieczynnych stanowiskach dowodzenia. Ma też palnik, który może posłużyć na przykład do usunięcia kraty szybu wentylacyjnego. Do patrzenia w ciemności służy mu teraz nie tylko noktowizor, ale także latarka zamocowana na ramieniu. Jej światło jest bardzo słabe, ale nie zużywa ona energii tak szybko jak noktowizor. Co się tyczy broni, należy odnotować pojawienie się między innymi większej wersji miniguna. Jest to potężna, wielolufowa broń, która na samo rozpędzenie potrzebuje kilku sekund, zaś jej ciężar uniemożliwia bieganie. Jej siła ognia jest jednak stosownie duża, nawet opancerzeni strażnicy królowej Obcych padają pod jej ogniem jak muchy.

Nic nie widać

Mając do wyboru tak zróżnicowane postacie, należy spodziewać się odmiennych wrażeń z gry każda z nich. Tak jest w istocie, choć trzeba zaznaczyć, iż największe przeżycia czekają Cię w roli żołnierza marines. W porównaniu ze swoimi przeciwnikami jest on bardzo słaby, jego broń – przynajmniej na początku gry – nie jest tak śmiercionośna jak ta, która dysponuje Predator, zaś pod względem szybkości daleko ustępuje Obcemu. Co ciekawe, poczucie zagrożenia towarzyszące Ci od samego początku gry ma swoje źródło zarówno w bezpośredniej walce, jak i wyglądzie otoczenia, w jakim przebywasz. Zniszczone korytarze bazy, migająca na czerwono sygnalizacja alarmowa, ślady walki, czy nawet bezpośrednie oznaki obecności innych istot: wielka dziura w podłodze wypalona kwasem Obcego, czy też obdarte ze skóry

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Rzadko się zdarza, aby gra oddawała wiernie klimat filmu, na podstawie którego została stworzona – **AvP2** jest takim właśnie rzadkim wyjątkiem. Atmosfera zagrożenia jest tak gęsta, że co kilkanaście minut robiłem sobie przerwę, by spoconymi, drżącymi dłońmi zapalić papierosa; wcale nie trzeba widzieć Obcych, by się bać. Wystarczą odgłosy krzyków zza drzwi, pikanie wykrywacza ruchu, syczenie pary wydobywającej się z pękniętych przewodów. Jedno tylko, co trochę psuje w mojej opinii klimat, to sposób, w jaki atakują Obcy, jako żywo przypominający ataki wściekłych rottweilerów – podbiegają i gryzą człowieka... między nogami. Kłóci mi się to trochę z wizją wyniesioną z filmów, ale za bardzo nastroju nie rujnuje.

Moja ocena

Na dodatek w trybie widzenia ułatwiającym dostrzeganie Obcych bardzo słabo widać ukształtowanie terenu – szybka ucieczka z jaskini to zaś jedyny sposób na wyniesienie cało głowy. Zresztą nie tylko ze zwykłymi Obcymi przyjdzie mu walczyć. Na Twej drodze stanie królowa, dowódca ludzi uzbrojony w bojowy kombinezon, a nawet zmutowani Predatorzy, będący produktem eksperymentów naukowych. Gra Obcym jest najtrudniejsza i najdziwniejsza zarazem. Sporo czasu upłynie Ci na szukaniu dróg do kolejnych części kompleksu badawczego, gdy jednak przyzwyczaisz się do chodzenia po ścianach i zaglądania do najdziwniejszych zakamarków szybko zaczniesz posuwać się naprzód. Plusem tego, iż możesz poruszać się w kanałach, pod podłogą i w przestrzeniach nad sufitem jest to, iż często będziesz mógł podejść dosłownie na wyciągnięcie ręki do swojej ofiary. Wrażenie jest dość niepokojące – często czułem się jak psychopatyczny morderca rozkoszując się chwilą, gdy wszystko zależy już tylko ode mnie. Nie wiem, czy tego typu odczucia będą towarzyszyć każdemu, mnie na pewno długo pozostaną jednak w pamięci.

Majstersztyk

Tak intensywne wrażenia z gry nie byłyby możliwe bez dwóch elementów: doskonałej oprawy audiowizualnej i błyskotliwej fabuły. Pierwszy z tych komponentów to po części zasługa engine'u Lithtech, znanego z ***No one Lives Forever***, a po części wyobraźni twórców, którzy stworzyli jedne z najlepszych map do gry FPP, jakie kiedykolwiek widziałem. W AvP 2 będziesz zarówno walczył w ciasnych podziemnych tunelach, jak i równie klaustrofobicznych korytarzach olbrzymiej stacji badawczej – notabene, gdy ogląda się ją z zewnątrz naprawdę robi spore wrażenie. Zobaczysz niesamowite miejsca: olbrzymią halę wypełnioną jajami obcych zanurzonymi w przezroczystej cieczy, podziemną grotę tak wielką, że nie widać jej sklepienia, świetnie zachowaną bazę obcej cywilizacji, starszej niż Obcy i Predatorzy, w końcu wielkie przestrzenie LV-1201, bajecznie kolorowe, a zarazem zupełnie odmienne od ziemskich.

Od czasu do czasu będziesz świadkiem wydarzeń dziejących się obok Ciebie. Zobaczysz lądujące statki desantowe i bojowe transportery, a nawet będziesz mógł zobaczyć krótki pojedynek pomiędzy kosmicznym statkiem Predatorów, a lądownikiem marines. Spotkasz wielu naukowców i żołnierzy, których rozmowy pozwolą zrozumieć Ci historię, jaka rozegrała się na LV-1201, jak również znajdziesz mnóstwo notatek, raportów i elektronicznych pamiętników pozostawionych przez dawno już nieżywych ludzi. Najciekawiej wyglądają jednak te zdarzenia, do których sam przyłożyłeś ręki. Jedno, które utkwiło mi w pamięci rozgrywa się na początku kampanii Obcego. Jako młody osobnik musisz przedostać się na drugi koniec bazy, drogę zagradzają Ci jednak liczne patrole. Chowając się w cieniu możesz usłyszeć, jak jeden ze strażników denerwuje się na zmiennika, która już dawno powinien przyjść i zastąpić go. W końcu odchodzi otwierając Ci drogę naprzód. Tylko Ty wiesz, że ów zmiennik dawno już nie żyje – posłużył Ci jako żywiciel i teraz leży martwy z otwartą klatką

ciała ludzi – wszystko to w połączeniu z ciągłym mrokiem sprawia, iż wyobraźnia zaczyna pracować. Na dodatek marine posiada wykrywacz ruchu, którego jednostajny dźwięk sam w sobie potrafi denerwować, zaś promień światła latarki zamiast rozświetlać mrok w istocie tworzy mnóstwo cieni, które jeszcze bardziej utrudniają patrzenie. Są jeszcze sporych rozmiarów, niegroźne chrząszcze, których ruch jest oczywiście rejestrowany przez wykrywacz. Ustalenie, że nie jest to nic groźnego może zająć dobrą chwilę, ale kosztować potrafi mnóstwo nerwów. Czeka Cię też wizyta w kanałach wentylacyjnych, gdzie walka z Obcymi jest wyjątkowo stresująca.

Po tych przeżyciach Predator wydaje się istotą prawie nie do zniszczenia. Rzeczywiście, gdy jego przeciwnikiem są ludzie, w zasadzie jest panem sytuacji. Zabawa i nerwy zaczynają się, gdy Predator trafia do najgłębszych zakamarków legowiska królowej. Choć uzbrojony w specjalny pistolet do walki z Obcymi, może mieć poważne problemy z uporaniem się z nimi.

JAK POWSTAJE OBCY

Z jaja złożonego przez królową wykluwa się facehugger. Nie wygląda na groźnego.

Małe wymiary facehuggera ułatwiają mu poruszanie się w tunelach.

Jego jedynym zadaniem jest znalezienie żywiciela, któremu przytwierdza się do twarzy.

Kolejny etap życia Obcego rozpoczyna się we wnętrzu ofiary. Alien musi wydostać się na zewnątrz.

Jako niedojrzały osobnik Obcy musi jeść, by rosnąć. Małe ssaki są idealne jako posiłek.

Zrzucając kolejne warstwy chitynowej osłony, Obcy przeobraża się w końcu w dorosłego osobnika.

ką piersiową... Innym razem zaczajony w kanale wentylacyjnym możesz oglądać odprawę marines przed atakiem na królową. Jakiś czas później masz okazję skorygować ów plan. Tego typu zdarzeń i sytuacji jest w **AvP2** mnóstwo, są świetnie dopracowane, niektóre zabawne i muszę powiedzieć, że wysmienicie budują nastrój gry. Nie jest to ***Half-Life***, ale całkiem blisko.

Na osobną uwagę zasługują efekty świetlne, jakie zobaczysz w **AvP2** – najlepsze chyba, jakie do tej pory widziałem. Szczególną uwagę warto tu zwrócić na latarki marines, które rzucają skondensowany snop światła. Jeśli patrzysz wprost na nie, może Cię nawet oślepić, z boku natomiast jest tak wyrazisty, że wydaje się, iż można go dotknąć. Co więcej, oświetlone obiekty rzucają cienie. Otoczenie, w którym się znajdujesz wygląda przez to bardzo realistycznie, ale jednocześnie w gąszczu cieni i światła tak naprawdę mało co widać. Siedzisz przed monitorem i wpatrujesz się w ekran próbując odgadnąć, czy jakiś cień to tylko kawałek mroku, czy też uzbrojone w pancerną szczękę, czekające nieruchomo na ofiarę monstrum. Cała gra jest takim właśnie wielkim popisem programistów i projektantów leveli, bawiących się światłem i cieniem na dziesiątki różnych sposobów. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie cena sprzętu, którą trzeba płacić za wszystkie te wizualne atrakcje. Dość powiedzieć, że program testowałem na P3 533, GeForce 2, 256 MB RAM, co wystarczało na płynną animację przy maksymalnym ustawieniu grafiki w rozdzielczości 960x720 i 32-bitowym kolorze. Na pocieszenie dodam, iż z wielu opcji graficznych można zrezygnować, choć warto zachować 32-bitowy kolor, gdyż gra naprawdę wygląda wówczas lepiej.

Dźwięk zasługuje na prawie równie wysoką ocenę co grafika. Fenomenalna jest zwłaszcza muzyka, oraz głosy postaci (zwłaszcza te spanikowane), które świetnie budują nastrój grozy. Wątpliwości budzi tylko to, iż tony sygnalizujące zbliżające się niebezpieczeństwo często rozlegają się zanim Ty sam zdążysz coś dostrzec. Można je zatem traktować jako ostrzeżenie, co czasami niweczy efekt zaskoczenia. Druga, a zarazem ostatnia wada **AvP2**, jaką udało mi się dostrzec jest nieco bardziej poważna. Otóż ciała zabitych wrogów często zlewają się z otoczeniem. Zabity marine pada na podłogę, po czym widzisz tylko nogi, reszta zapada się jakby pod ziemię. Dziwne, nieprawdaż?

Jedna gra na sto

Gdy już ukończysz kampanie na wszystkich poziomach trudności – do czego zachęcam, gdyż za każdym razem będzie bardziej gorąco, a na dodatek pojawią się problemy z amunicją – **AvP 2** ma jeszcze dla Ciebie tryb multiplayer. Składa się nań aż sześć typów gier: deathmatch, team deathmatch, hunt – w którym jeden z graczy próbuje zabić wszystkich pozostałych, survivor – gdzie zwycięzcą jest ten, kto najdłużej utrzyma się przy życiu, overrun – dwie rasy walczą ze sobą, oraz evac – dwie rasy próbują osiągnąć punkt ewakuacji przeszkadzając sobie nawzajem. Ciekawe tutaj jest to, iż możesz wybrać sobie, nazwijmy to, specjalizację swojej rasy. Jako alien możesz na przykład wcielić się w dwie dorosłe formy tego gatunku, zaś żołnierz marines występuje aż w kilku odmianach, między innymi specjalisty od materiałów wybuchowych i broni ciężkiej.

Podsumowując, myślę, że w tym roku lepszej gry FPP chyba już nie zobaczymy. Co prawda za rogiem czai się jeszcze ***Return to Castle Wolfenstein*** i choć gotów jestem zgodzić się, iż wizualnie będzie wyglądał on lepiej, to jednak nie wierzę, by mógł być równie emocjonujący co właśnie **Aliens vs Predator 2**. Biorąc pod uwagę, jak dobra była pierwsza część tej gry, jak wspaniała jest obecna, kto wie, czy rzeczywiście w Hoolywood ktoś w końcu nie zdecyduje się na film pt. „Aliens vs Predator". Niewątpliwie byłaby to wspaniała nagroda dla tej gry. ❐

Cena: 99 zł | **Wersja polska** | **Demo:** CD 1/02

Wymagania minimalne: *Pentium 2, 350, 128 MB RAM, Windows 98, akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Monolith* **wydawca:** *Sierra*
polski dystrybutor: *Play It*
http://www.avp2.sierra.com

ZRĘCZNOŚCIOWA ★★★★½
★★★★
★★★★★

9

REWELACJA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ trzy zupełnie od siebie różne postacie
+ mnóstwo emocji
+ interesująca fabuła
+ dużo trybów multiplayer

WADY:

– krótkie kampanie
– zlewające się z otoczeniem ciała

COMANCHE 4

Najnowsze oblicze Novalogic

Firma Novalogic znana jest z produkcji różnorodnych symulatorów lotu, których główną cechą charakterystyczną zawsze był niewielki stopień złożoności jeśli chodzi o pilotowanie maszyny. Z tego zapewne względu gry ich nie znajdowały uznania wśród miłośników „prawdziwej" wojny, stając się za to popularne wśród odbiorców nie cenących ponad wszystko realizmu. Teraz Novalogic przyszykował dla graczy czwartą część kultowego symulatora lotu helikopterem Comanche 4, wszyscy zaś miłośnicy poprzednich epizodów, zacierają już zapewne ręce z radości.

Piotr Bilski „Alien"

Powrót do akcji

Jak zatem prezentuje się najnowsze dziecko **Novalogic**? Ze wszech miar nowocześnie, zarówno jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, scenariusze, czy nastawienie do gracza. Starsi gracze zapewne pamiętają pierwszą część tej wiekopomnej gry, która ustanawiała nowe standardy graficzne, wyciskając z procesora 386DX siódme poty. Pomimo iż poza nowatorskim sposobem przedstawienia świata nie miała zbyt wielu atutów (tak naprawdę była prostą zręcznościówką), okazała się sukcesem komercyjnym. **Comanche 4** jest ponownie opowieścią o najnowszym amerykańskim śmigłowcu uderzeniowym, tym razem jednak wykorzystywanym głównie do działań przeciw terrorystom (temat jakby na czasie). Akcja gry toczy się w wielu zakątkach świata, takich jak Liban, Algieria, Indonezja, czy Bałkany. Wysyłany będziesz wszędzie tam, gdzie pojawia się zarzewie konfliktu. Pomimo iż przedstawiane hipotetyczne konflikty są nieco wydumane, stanowią dobry fundament do stworzenia ciekawych kampanii.

Jeśli chodzi o jakość krajobrazów jest ona, jak zwykle, bardzo wysoka. Terytoria, nad którymi przyjdzie Ci latać, są urozmaicone, pełne wzgórz, dolin oraz rzek płynących krętymi strumieniami. Promienie słońca padają na szybę, łopaty śmigłowca mielą powietrze, w tle widać formacje chmur przesuwające się leniwie po niebie, krótko mówiąc pełny realizm. Od strony audiowizualnej program wydaje się zatem spełniać wszystkie pokładane w nim nadzieje. Już po kilku minutach lotu okaże się jednak, iż nie można tego samego powiedzieć o stronie symulacyjnej. Przyznam szczerze, że pierwsze chwile kontaktu z programem nie nastawiły mnie do niego szczególnie przychylnie. Jako zwolennik gier opatrzonych znaczkiem „Jane's" nie znajduję sympatii dla programów, w których pilotażu i obsługi wszystkich najważniejszych systemów można nauczyć się w ciągu dziesięciu minut. Nie da się ukryć, iż czwarta część słynnej serii bynajmniej nie stanowi milowego kroku w kierunku realizmu – wprost przeciwnie. Śmigłowiec, choć jego wygląd i funkcje zostały odwzorowane dość wiernie, zachowuje się raczej jak człowiek z plecakiem rakietowym. Zaimplementowano trzy różne poziomy wysokości, na których helikopter się utrzymuje, bez względu na to, co akurat zamierzasz z nim zrobić. Dzięki temu jego prowadzenie nie sprawia żadnych trudności, jednak nie jest zbyt realistyczne. Dodatkowo przy dokonywaniu przechyłów na skrzydło nie odczuwa się żadnych efektów związanych z siłą dośrodkową, które powodowałyby niestabilność śmigłowca. Co więcej, o ile przemieszczanie się do przodu odbywa się przy pomocy klawiatury, o tyle, wyboru kierunku można już dokonywać używając myszki (przesuwając ją po prostu w lewo lub w prawo). Wskutek takiego posunięcia, śmigłowiec porusza się niezwykle płynnie, kierując się zawsze dokładnie tam gdzie chcesz. Pod tym względem **Comanche 4** jest kontynuatorem tradycji pielęgnowanej przez poprzednie części, w których obsługa była bajecznie prosta, a użytkownik mógł się skupić na niszczeniu kolejnych nadlatujących celów.

Na wojennej ścieżce

Chociaż model lotu i szkoła pilotażu zostały w grze sprowadzone do minimum, pozostałe elementy gry wymagają już maksymalnej uwagi i skupienia. Zwalczanie nieprzyjaciół to dość trudne i pracochłonne zadanie. Ku mojemu zaskoczeniu, stwierdziłem, iż atakowanie wrogich pozycji nie ma już prawie nic wspólnego z typową grą zręcznościową. Każdy, kto spróbuje po prostu przelecieć nad pozycjami przeciwnika i zaatakować go w przelocie, ze zdziwieniem stwierdzi, iż nieprzyjaciel działa niezwykle skutecznie, trafiając śmigłowiec raz po raz. Z tego powodu taktyka walki, jaką należy stosować jest zbliżona do prawdziwej. Wystawienie się na ostrzał nieprzyjaciela jest najniebezpieczniejszym fragmentem ataku, jednak na ogół okazuje się niezbędne. Większość Twojego uzbrojenia (poza artylerią i rakietami Hellfire) porusza się po linii prostej i nie jest w stanie omijać żadnych przeszkód. Z tego właśnie powodu musisz działać bardzo szybko, aby zniszczyć wroga i schować się za przeszkodę, zanim zostaniesz namierzony i trafiony. Muszę przyznać, że konieczność stosowania tak realistycznej strategii znacząco podniosła w moich oczach wartość programu, który nie jest zwykłą zręcznościówką, lecz symulatorem z bardzo uproszczonym modelem lotu.

Nieprzyjaciel w **Comanche 4** wystawił do akcji znaczące siły. Reprezentują go zarówno lekkie zgrupowania piechoty i pojazdów zwiadowczych (takie jak np. dżipy), jak i zupełnie regularne jednostki pancerne i przeciwlotnicze. Dość znaczną siłę stanowią w grze również siły morskie, składające się z lekkich łodzi patrolowych i jachtów, ale również dużych i dobrze uzbrojonych jednostek. Jeśli zaś chodzi o lotnictwo, w jego skład wchodzą głównie śmigłowce, przeważnie pochodzenia rosyjskiego, takie jak Ka-52 Alligator, Ka-50 Hokum, czy Mi-28 Havoc. Walka z nimi jest dość trudna, zwłaszcza jeśli dojdzie do starcia kołowego, jednak uzbrojenie, jakim dysponujesz, powinno Ci znacząco ułatwić zadanie.

Na straży światowego pokoju

Comanche 4 jest grą z coraz częściej pojawiającego się gatunku „lekkich, łatwych i przyjemnych". Zasiąść do niej może praktycznie każdy, nie musi to być koniecznie miłośnik awiacji. Wydaje się, że głównymi ofiarami takiego podejścia do rzeczy są rasowi piloci, którzy pod względem realizmu nie znajdą tu wiele dla siebie. Z drugiej strony nie ma powodu, aby odrzucać pozycję, która stanowi całkiem atrakcyjną symulację pola walki. Chociaż większość misji przebiega według prostego schematu, według którego należy wyłącznie przelecieć wzdłuż punktów nawigacyjnych, niszcząc po drodze wszystkich oponentów, nie są to wady, które bynajmniej dyskwalifikują program. Jego siłę stanowi właśnie wysoka grywalność połączona z prostotą obsługi.

Czy **Comanche 4** jest wyznacznikiem nowej jakości wśród symulatorów śmigłowca? Pomimo braku poważnej konkurencji na rynku wydaje się mało prawdopodobne, aby gracze wychowani na ***Longbow*** byli w stanie zaakceptować tak daleko idące uproszczenia w zachowaniu maszyny oraz jej obsłudze. Jest to raczej rozrywka dla osób mających ochotę się rozerwać. Dlatego też **Comanche 4** to po prostu dobry produkt rozrywkowy z ładną grafiką i ciekawą oprawą dźwiękową, no i oczywiście kontynuatorem serii z tradycjami. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ bardzo dobra grafika
+ wartka akcja
+ realistyczne zachowanie przeciwników

WADY:

– zręcznościowy charakter zabawy
– spore wymagania sprzętowe
– mało realistyczne scenariusze

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo: —	SYMULACYJNA
Wymagania minimalne: P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D	**Wymagania zalecane:** 256 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D		7
producent: Novalogic **wydawca:** Novalogic **polski dystrybutor:** IM Group **http://www.novalogic.com**			WARTO ZAGRAĆ

ZAX
THE ALIEN HUNTER
Fantastyczny diabloid

Najnowsza gra firmy JoWood zatytułowana Zax: The Alien Hunter to w swej istocie *Diablo* połączone z elementami SF. Co prawda nie jest to rolplej, jednak porównanie do *Diablo* nasuwa się tutaj samo: podobna grafika, podobny system gry oparty na klikaniu myszką, równie duża liczba wirtualnych przeciwników, których trzeba unicestwić. Wszystko to razem wzięte jest zaskakująco zabawne, a przy tym opanowanie zasad zabawy nie zabierze Ci więcej niż pół minuty. Szkoda, że tyle samo czasu potrzeba na streszczenie przebiegu gry, która jest idealnie wprost liniowa.

Bazyl

Akcja **Zaxa** przenosi Cię na nienazwaną planetę zamieszkiwaną przez rasę humanoidów zwanych Korbo. Cierpią oni straszliwie z rąk uważanego przez nich za boga szalonego robota, który od lat wykorzystuje ich do spełniania własnych zachcianek. Niespodziewanie świat ów odwiedza tytułowy Zax – galaktyczny poszukiwacz przygód – którego uszkodzony statek ląduje w pobliżu jednej z wiosek Korbo. Niemalże wbrew sobie Zax decyduje się im pomóc i w ten sposób rozpoczyna się jego i Twoja wielka przygoda.

Przebieg akcji ukazany jest w podobnej do ***Diablo*** izometrycznej perspektywie. Z pewnością pierwsze, co zwróci Twoją uwagę to niesłychanie bogata w detale i kolorowa grafika. Pod tym względem **Zax** bije na głowę tak ***Diablo***, jak i diablopodobne gry w rodzaju ***Noxa***, czy ***Throne of Darkness***. Postaciom, jakie spotkasz na swojej drodze również nie można nic zarzucić za wyjątkiem może głównego bohatera, który porusza się, jakby w trakcie prac nad nim zapomniano o kilku klatkach animacji. Szczęśliwie nie jest to błąd, który może zaważyć na ocenie gry, jako że i tak nie będziesz miał czasu przypatrywać się swojej postaci. Przez 90% czasu gry Twoja uwaga skupiona będzie na śledzeniu otoczenia, a zwłaszcza hord atakujących Cię komputerowych przeciwników. Od leśnych stworów poczynając, a na bojowych robotach kończąc – nonstop będziesz z kimś walczył. W tym szlachetnym dziele pomoże Ci bogaty arsenał broni, powiększany co jakiś czas przez komputer pokładowy Twojego statku. Symbolizowany przez, w zamyśle twórców seksowną, brunetkę, co jakiś czas będzie on tworzył dla Ciebie nową broń, gadżety, wspomagał radami, leczył, a nawet teleportował w odleglejsze rejony planety, w których wcześniej udało Ci się znaleźć specjalne kryształy teleportacyjne. Jedynym warunkiem sprawnego funkcjonowania tego systemu jest gromadzenie kryształów i minerałów, które komputer jest w stanie odpowiednio przerobić. Z tym akurat nie ma żadnego problemu, gdyż surowce te leżą w wielkich ilościach wprost na ziemi lub pokrywane są w różnego typu pojemnikach, które łatwo można rozbić.

Walka będąca esencją gry jest bardzo prosta. Ruchami Zaxa sterujesz z klawiatury, natomiast kursorem myszki wskazujesz kierunek, w którym chcesz strzelać. Niektóre bronie wymagają amunicji, inne, tak jak Twoja tarcza ochronna, uzależnione są od zapasu energii. Tę możesz uzupełnić na statku lub zdobyć na wrogu zbierając pozostałości po zniszczonych robotach.

Trudno cokolwiek więcej powiedzieć o grze poza tym, iż toczy się ona tak szybko, iż na pewno nie będziesz się przy niej nudził. Nie jest to ambitna zabawa, ale ku mojemu zdumieniu całkiem wciągająca. Można nawet spróbować swych sił w sieci w jednym z trzech trybów gry. W sumie polecałbym **Zaxa** przede wszystkim tym graczom, którzy przed rozpoczęciem zabawy absolutnie nie mają ochoty czytać podręcznika, ani przechodzić przez misje treningowe. **Zax** na pewno im to umożliwi. ❐

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 300 MHz, 64 Mb RAM*

producent: *Reflexive Entertainemnt* **wydawca:** *JoWood*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.zax-game.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ proste zasady gry
+ szybka akcja

WADY:
– niezbyt ciekawa fabuła

RAZEM JEST WESELEJ!

- Niesamowity turniej w świecie Raymana
- 2 konkurencje: wyścig i bitwa
- 12 torów wyścigowych
- 12 bitewnych aren
- 8 postaci w tym Rayman i Globox
- Stań w szranki z komputerem lub z przyjacielem w trybie podzielonego ekranu
- PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

RAYMAN® M™

PC CD-ROM

69 zł

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Lemsk Multimedia Sp. z o.o.
02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11
tel./fax (0-prefix-22) 851 73 (od 24 do 26)
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

www.raymanm.com

CYBERMANIA POLECA!

Ubi Soft

© 2001 Ubi Soft Entertainment

GORASUL

Nieudane wejście smoka

Moje kilkudniowe rendez-vous z grą Gorasul to jedna wielka historia o zawiedzionych oczekiwaniach. Zarówno poznana wcześniej fabuła, jak i screeny obejrzane podczas przeglądania zapowiedzi, na tyle rozbudziły we mnie apetyt na tego rolpleja, że na ochotnika zgłosiłem się do próbnej konsumpcji gry produkcji *Silver Style*. Posuwając się dalej tropem porównań kulinarnych, ze smutkiem wypada mi stwierdzić, że produkt ten pozostawił po sobie wrażenie podobne do bardzo pikantnych dań orientalnych: pierwsze kęsy jeszcze smakowały, potem danie stopniowo zatracało swój smak, by wreszcie stać się zupełnie nie do przełknięcia.

baRTeS

Gorasul, a reguła Leszka M.

Obecnie urzędujący premier naszego wspaniałego kraju, pewnego razu wypowiedział owiane legendą słowa: „Prawdziwego mężczyznę poznaje się nie po tym, jak zaczyna, tylko jak kończy". Gdzieś tak w okolicy trzeciej godziny obcowania z **Gorasul**, na własnej skórze dotkliwie odczułem aktualność owej uroczej sentencji. Sprawa wygląda bowiem następująco: gra rozpoczyna się poprawnie, w sposób typowy dla rolpleja – wybiera się dla swojego bohatera, Roszondosa klasę postaci, a także jej rasę; następnie rozdzielane są punkty atrybutów, między innymi siły, zręczności oraz inteligencji. Wreszcie, jako że przybranym ojcem Roszondasa był smok, dochodzi kategoria, odziedziczonych po tatusiu, smoczych cech (patrz: ramka „Dziedzictwo smoka"). Na tym nie koniec wstępnej konfiguracji – niespodziewanie Twoja podstawowa broń, na przykład topór, długi miecz, łuk albo sztylet, otrzymuje własne atrybuty, a podczas późniejszej zabawy zyskuje stopniowo punkty doświadczenia, co właściwie czyni z niej niejako odrębną postać. Nieprzypadkowo zresztą broń ta nazwana jest „towarzyszem": szybko odkryjesz, że jej uwagi bywają bardzo cenne, a więc inwestowanie punktów w „inteligencję" miecza powinno się opłacić. Tak oto początkowy etap, choć może nie zachwycający, jest jednak na tyle dobry, by rozbudzić zainteresowanie gracza dalszym przebiegiem rozgrywki.

Pierwsze chwile zanurzenia w środowisku gry też nie zapowiadają ostatecznej katastrofy. Znajdziesz się w wieży należącej do Roszondasa w momencie, gdy główny bohater powraca na padół pełen łez po dziesięcioletniej absencji spowodowanej... własnym zgonem. W ten sposób rozpoczyna się przygoda Roszonadasa, w trakcie której poza ratowaniem świata przed zagładą, będzie się on przy okazji starał odzyskać utraconą pamięć (swoją drogą motyw żywcem zerżnięty z ***Revenanta***). Już na samym początku podróży w oczy rzucają się dwie kwestie: po pierwsze gra zaczerpnęła sporo rozwiązań z klasycznych rolplejów – przykładowo z ***Wrót Baldura*** wzięto sposób wyświetlania napisów, zaznaczania jednostek oraz wygląd kursora. Na wiasem mówiąc, całość interfejsu wygląda bardzo typowo dla gier tego gatunku, stąd zapoznanie się z obsługą nie powinno dostarczyć większych problemów. Druga rzecz to jakość grafiki: zarówno sceny wewnątrz budynków i pomieszczeń, jak i te rozgrywające się na otwartej przestrzeni są miłe dla oka. Na tej kwestii sielanka się jednak kończy.

Nudne potwory i potworna nuda

Nie samymi odniesieniami do innych tytułów i względną urodą grafiki gra komputerowa żyje. Gdy przychodzi graczowi eksplorować teren, badać obiekty, a przede wszystkim pojedynkować się z nieprzyjaciółmi, **Gorasul** z każdą chwilą coraz bardziej rozczarowuje, irytuje, a w końcu ostatecznie zniechęca do dalszego grania. Zaczyna się z pozoru niewinnie: możesz ubić kilka szczurów oraz nietoperzy, tudzież powalczyć z ociężałymi fizycznie oraz umysłowo zombie czy szkieletami, które bezmyślnie na Ciebie lezą, mamrocząc coś niezrozumiałego pod nosem. Co prawda walka z nimi nie należy do trudnych, ale już na tym etapie jak na dłoni widać wszelkie mankamenty prowadzenia batalii: czary rzucane są z opóźnieniem i nie są wcale zbyt mocne, przy czym zasób many przesadnie ograniczono. W dodatku, podczas bezładnego okładania się bronią białą, Twój bohater potrafi w niewłaściwym momencie zatrzymać walkę i zmusić Cię do ponownego rozważania taktyki. Najgorsze jest w tym rozwiązaniu to, że Roszondas czasami mlewa tak poważne wątpliwości, że wielokrotnie stopuje bój, czym nie tylko psuje harmonię rozgrywki, ale i odbiera potyczce walor estetyczny – takie szarpanie się jest zwyczajnie nudne i mało efektowne. Na szczęście w opcjach gry można ustawić balans między ilością

questów, a częstotliwością i rozmiarami bojów. Nastawiając się na pierwsze z rozwiązań, natężenie potyczek zmaleje, wszakże cena, jaką za tę wygodę będziesz musiał zapłacić, to podniesienie poziomu trudności zagadek. A jeśli już o zagadkach mowa, to są one różnego typu: możesz na przykład natrafić na typowe rebusy, gdzie trzeba będzie podać właściwe słowo-klucz. Z kolei innym razem zadania pozamilitarne zmuszą Cię do poszukiwania właściwego przedmiotu.

Szczegółów dotyczących swojej przeszłości, jak i obecnej sytuacji „politycznej" świata gry, dowiesz się od napotkanych postaci: mieszkańców wiosek, tudzież zapoznanych po drodze magów (wrogowie mają Ci niewiele do powiedzenia i z miejsca przystępują do frontalnego ataku). Aby pozostać na bieżąco z rozwojem fabuły, czasem trzeba przebrnąć przez bardzo rozbudowane wymiany zdań z napotkanymi NPC. Oczywiście poza pogaduchami jest też czas na handel wymienny znalezionymi wcześniej dobrami.

Magia prysła

Zdaję sobie sprawę, że nie każdego gracza zadowolą jedynie standardowe rozwiązania rolplejowe, dlatego też starałem się znaleźć w **Gorasul** elementy, które byłyby w stanie na dłużej przyciągnąć uwagę wymagającego miłośnika gatunku. Moim zdaniem aspektu magnetyzującego nie znajdziesz w prowadzeniu częstych batalii, gdyż, jak już zresztą wcześniej nadmieniłem, nie należą one do wyjątkowo efektownych. Kolejny zły adres to poszukiwanie różnych trybów rozgrywki – ku mojemu zdziwieniu, opcji wieloosobowej po prostu nie przewidziano i pozostanie Ci dusić się w trybie gry dla jednego gracza. Wydaje się, że pozytywów doszukać się można w całkiem ciekawej fabule, ale i ona mogłaby być jeszcze lepsza – jak na grę role-playing rozwija się trochę zbyt liniowo. Z kolei oprawa audiowizualna, choć bynajmniej nie zgrzebna, oszałamiająca też nie jest. Muzyka po dłuższym czasie mnie znużyła, zaś postacie praktycznie w ogóle się nie odzywają. Do czego to podobne, żebym właściwie nie znał głosu głównego bohatera? Jak tu w związku z powyższym mówić o prawdziwym „odgrywaniu roli", wczuwaniu się w swoją wirtualną postać?

Pomału dochodzimy więc do sedna sprawy. **Gorasul** cierpi na schorzenie o nazwie: „brak odpowiedniej grywalności" i przyznam się szczerze, że gdyby nie redaktorski obowiązek, nie spędziłbym nad tym tytułem więcej niż trzy godziny. Zatem miast męczyć się z tą mało wciągającą grą, lepiej odświeżyć sobie jakieś sprawdzone, bardziej elektryzujące tytuły, że wymienię choćby ***Diablo***. Ja osobiście do **Gorasul** być może jeszcze kiedyś wrócę, ale już z czystej ciekawości: by sprawdzić, jak tłumacz poradził sobie z polonizacją tytułu (testowałem wersję angielską, która pełna była karygodnych błędów językowych). Znając **CD Projekt**, pod tym względem nie powinno być powodów do narzekań, a i rozgrywka może wtedy nabierze większej atrakcyjności – w to akurat jednak wątpię. ❐

DZIEDZICTWO SMOKA

Roszondas, wychowanek smoka, odziedziczył po swoim przybranym rodzicielu kilka cech przydatnych w boju:

Dragon Fear – przeciwnicy spętani strachem uciekają na tyle wolno, że Roszondas jest w stanie ich skutecznie razić.

Dragon Eyes – zwiększa skuteczność używania minimapy. Im większa wartość tej cechy, tym więcej detali widać na stopniowo poszerzającej się mapie.

Dragon Strength – ta moc aktywuje się automatycznie gdy Roszondas wpada w poważne tarapaty. Smocza siła zwiększa zdolności bojowe bohatera.

Dragon Breath – atak ognistym oddechem, przypominający efekt wypicia całej butelki sosu Tobasco. Ten bardzo silny czar to czasami jedyny sposób na wyjście z opresji.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ inteligentna broń
+ niezła grafika

WADY:

– nieciekawe batalie
– mało widowiskowe czary
– zabawa szybko się nudzi

Cena: 29,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

ROLE-PLAYING

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD x12, SVGA 8 MB RAM*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM*

producent: *Silver Style* **wydawca:** *JoWood*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.gorasul.com

5
NIC TAKIEGO

PROJECT EDEN

Czwórkami na ratunek metropolii

Uwielbiam gry, które potrafią w przeciągu kilku sekund przykuć moją uwagę, a następnie to zainteresowanie zatrzymać na długie dni. Receptę na osiągnięcie takiego sukcesu znaleźli programiści z **Core Design**, których **Project Eden** na początku zachwyca urodą grafiki, następnie zniewala genialną w swej prostocie obsługą, by w trakcie dalszej części gry zaintrygować wyszukanymi, wymagającymi sporo zaangażowania od gracza zagadkami. Gdyby nie kilka niedociągnięć, o których opowiem później, gra ta w znacznym stopniu zbliżyłaby się do wymarzonego przeze mnie ideału.

baRTeS

Pluszowy miś wypada z rąk małej dziewczynki stojącej na tarasie jednego z wieżowców miasta Eden. Zanim przytulanka skończy z nosem w rynsztoku, mijają długie sekundy. Wbrew pozorom to nie żaden efekt „bullet time" odpowiedzialny jest za tak długi upadek pluszaka – zwyczajnie w futurystycznym mieście Eden, jak i w jemu podobnych megalopolis, drapacze chmur osiągnęły niebotyczne rozmiary, ziemię od szczytu wieżowca dzielą setki metrów. Różnica w warunkach bytowania między mieszkańcami najwyższych pięter, a klasą podludzi z mrocznego świata kanałów i podziemi, którzy nigdy nie ujrzą nawet najbladszego promienia Słońca, jest tak wielka, że w naturalny sposób prowadzi do konfliktów. Aby więc nie doszło do sytuacji rodem z powieści „Wehikuł czasu", stworzono specjalną agencję – Urban Protection Agency – odpowiedzialną za egzekwowanie prawa i interwencje w kryzysowych sytuacjach. Po dziwnym wypadku w fabryce Real Meat, czteroosobowa grupa UPA zostaje wysłana na miejsce zdarzenia, by zbadać przyczyny incydentu i odszukać zaginionych tamże techników. Tak rozpoczyna się Twoja przygoda z grą **Project Eden.**

Pełne zanurzenie

Poza dowódcą, w swojej grupie specjalnej znajdziesz specjalistkę od komputerów, inżyniera, oraz wojowniczkę-cyborga. Kiedy tak skonstruowana ekipa stawi się w wyznaczonym miejscu, czeka Cię prawdziwy szok. Znajdziesz się bowiem w tak fantastycznie kolorowym, bogatym w detale i niesamowicie nastrojowym świecie, że prawdziwego sensu nabiera hasło całkowitego „zanurzenia" się w środowisku gry komputerowej. Gdy na przykład spojrzysz w górę, stojąc wśród potężnych wieżowców, niechybnie dopadnie Cię poczucie swojej małości w porównaniu z ogromem tych budowli. Autorom bardzo dobrze udało się oddać poczucie głębi i tajemniczości, a dbałość o detale nawet najwyżej położonych poziomów robi duże wrażenie. Co prawda tekstury mogłyby być odrobinę bardziej wyszukane na zbliżeniach, ale nie zmienia to faktu, że całość grafiki prezentuje się wyśmienicie. Ponadto nad wyraz realistycznie oddano ruchy głównych bohaterów, a z pozostałych elementów oprawy wizualnej chciałbym wskazać na efektowny gadżet w postaci latarki – jej przydatność sprawdza się w ciemnych korytarzach, a światło, jakie daje, przywołuje na myśl niektóre sceny z „Archwium X".

Nie do wiary

Przed przystąpieniem do rozgrywki miałem niemałe obawy, że będę miał problemy z symultanicznym dowodzeniem czterema postaciami. Na szczęście, dosłownie po trzech minutach wszelkie moje niepokoje okazały się całkowicie nieuzasadnione. **Project Eden** posiada tak niesamowicie prosty interfejs, że aż wierzyć się nie chce, iż jest to mikstura gry zręcznościowej z przygodowo-logiczną. Zarówno manipulowanie przedmiotami, jak i poruszanie postaciami, walka oraz przełączanie między bohaterami nie stanowi absolutnie żadnego kłopotu. Zresztą, nawet jeśli z daną czynnością zdarzy Ci się mieć jakiekolwiek problemy, to wystarczy otworzyć zakładkę „information", gdzie w klarowny sposób opisano zasady interakcji ze światem zewnętrznym. Jeśli chodzi o poruszanie się, to przeciwności mogą się pojawić, ale nie są one w ogóle związane z układem interfejsu. Problem polega na tym, że podobnie jak w grach **Red Stormu** (seria ***Rainbow Six***), postacie blokują się wzajemnie w wąskich przejściach, czy też korytarzach – wtedy sposobem na rozładowanie powstałego korka jest przełączenie się na sprawce blokady i przejście nim w inne miejsce.

Myśl lub strzelaj

W **Project Eden** próbowano równomiernie rozdzielić czas między rozwiązywanie zagadek oraz strzelanie, jednakże w ostatecznym rozrachunku wskazać wypada na pierwszy aspekt, jako na ten istotniejszy. O wiele częściej będziesz zmuszony używać szarych komórek, niż kul karabinowych, a poszukując drogi do rozwiązania zagadki, niejednokrotnie wykorzystasz wszystkie cztery postaci, podczas gdy w trakcie batalii sterujesz tylko jednym z bohaterów.

Generalnie, aspekt militarny **Project Eden** nie należy do kategorii idealnych. Wspomniana wyżej możliwość rezurekcji deprecjonuje wartość elementu taktycznego: możesz wszakże na swoich przeciwników frontalnie naprzeć, lekko ich „nadgryźć", pozwolić sobie na zgon, po czym wrócić na pole walki z pełnym zapasem sił i dobić rannych wrogów. Dodatkowo trakcie pojedynków strzeleckich drażniąca jest odporność przeciwników na strzały, odbierająca potyczce jakikolwiek walor realizmu.

Lepiej w pojedynkę

Tryb dla jednego gracza oferuje jedenaście poziomów. Dla kogoś, kto jeszcze nie zdążył się zetknąć z **Project Eden**, może wydawać się to niewielką liczbą, ale trzeba zauważyć, że każdy z poziomów jest bardzo rozległy, a czeka w nim naprawdę mnóstwo zadań do wykonania, których poziom trudności ustawicznie wzrasta. Te same misje co w opcji dla jednego gracza, znajdziesz też w trybie multiplayerowym, ale tutaj nim rozpoczniesz rozgrywkę kooperacyjną musisz się dobrać z trzema innymi, bardzo dobrze obeznanymi z grą zawodnikami: współpraca wymaga, by czasem poczekać na czynność partnera i jeśli on zapomni o swojej roli, albo nie potrafi podołać wyzwaniu, jakie stawia mu dana zagadka, to czas potrzebny na przejście misji znacznie się wydłuża. Jeśli więc takie rozwiązanie nie przypadnie Ci do gustu, możesz jeszcze popróbować swoich sił w standardowym trybie „deathmatch". Reasumując, choć w **Project Eden** drzemie naturalny potencjał multiplayerowy, to jednak wydaje się, że w praktyce ustępuje on grywalnością opcji dla pojedynczego zawodnika.

Pozostaje jeszcze słówko o oprawie dźwiękowej: muzyki praktycznie nie uświadczysz, ale, co dziwne, przez dłuższy okres czasu ja tego osobiście nawet nie zauważyłem, a to dzięki bardzo dobrym efektom dźwiękowym, wprowadzającym nastrój napięcia. Z głosami postaci bywa różnie, jednak na szczęście przewaga leży po stronie tych lepiej dobranych (nie pasował mi tylko, sztywny jak kołek, Carter). Na świat **Project Eden** patrzeć możesz z perspektywy pierwszej oraz trzeciej osoby – w obu przypadkach wygląda on pięknie i należy go jak najszybciej ujrzeć na własne oczy. Szczerze polecam! ❑

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ piękna prezentacja miasta
+ ciekawe zagadki
+ niesłychanie przyjazny interfejs

WADY:

– niezbyt atrakcyjne potyczki zbrojne
– średni poziom AI

NA CZWORO UPA LICZYŁA

Carter – 36 lat, czarnoskóry mężczyzna, najbardziej doświadczony z grupy agentów. Dowodzi grupą w sposób opanowany, w trakcie rozmowy czuje się w nim służbistę, może nawet odrobinę zbyt poważnie traktującego swe obowiązki.

Andre – 32 lata, biały mężczyzna, typowa „złota rączka" z Wydziału Inżynieryjnego UPA. Jego główne zadanie polega na naprawianiu systemów mechanicznych i elektrycznych. Z racji swego wieku uważany jest za pierwszego kandydata do zastąpienia Cartera po jego odejściu na emeryturę.

Minoko – dwudziestoletnia dziewczyna o orientalnej urodzie. Jest najmłodsza w grupie, wyróżnia się zdolnością do komputerowego hackingu – potrafi włamać się praktycznie do każdego terminalu. Prywatnie to zupełne przeciwieństwo poważnego i statecznego Cartera; Minoko swoją młodością i wrodzonym optymizmem wprowadza do drużyny odrobinę luzu.

Amber – ma 27 lat i kiedyś była białą kobietą. Była, albowiem obecnie uznać ją można za Edenowe wcielenie Robocopa. W wieku 19 lat uległa poważnemu wypadkowi, po którym postanowiła stać się cyborgiem-wojownikiem w służbie UPA. To typowa wojowniczka, przydatna w miejscach niebezpiecznych dla ludzi, na przykład w rejonie skażonym radioaktywnymi wyziewami.

Cena: 129 zł	Wersja polska	Demo: CD 11/01	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne:
PC Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta 8 MB RAM

Wymagania zalecane:
P 3 500, 128 MB RAM

producent: *Core Design* **wydawca:** *Eidos Interactive*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.eidos.com

8
NIEZŁA JAZDA

POOL OF RADIANCE 2 – RUINS OF MYTH DRANNOR

Powrót do źródeł

Jakieś dziesięć lat temu firma SSI produkowała taśmowo rolpleje oparte na światach i regułach systemu „Advanced Dungeons & Dragons". Nieomalże każdy stworzony wówczas tytuł zyskiwał sobie popularność i rzesze zwolenników, jednakże zdecydowanie najwięcej emocji wywoływał u wszystkich erpegiemaniaków tytuł *Pool of Radiance*, wchodzący w skład cyklu „Forgotten Realms". Minęły lata i wydawałoby się, że o grach sprzed dekady pamiętają dziś jedynie zatwardziali miłośnicy klasyki i redaktorzy pism komputerowych, a tu nie kto inny jak firma SSI wyskakuje niczym diabeł z pudełka z informacją o planie wydania Pool of Radiance 2. Nareszcie słowo stało się ciałem, a druga część siwiutkiego hitu trafia do sprzedaży z podtytułem Ruins of Myth Drannor.

Elektryczny

Bardzo złe promieniowanie

Akcja **Pool of Radiance 2** zaczyna się lata po wydarzeniach z „jedynki". Oto jesteśmy świadkami tajemniczego przebudzenia się w podziemiach Phlan tytułowego źródełka, które natychmiast zaczyna mieszać w głowach ludziom i przyprawiać ich o poważną chorobę skóry, zmieniającą nieszczęsne ofiary w zielone paskudy. Powstaje podejrzenie, że kłopoty zaczęły się tym razem w zrujnowanym mieście elfów, Myth Drannor, gdzie podobne źródełko oddziaływuje na to z Phlan. Natychmiast wyrusza tam ekipa umięśnionych, bitnych i obładowanych magicznymi przedmiotami śmiałków, którzy jednak giną po czasie bez śladu. Kiedy już zaczyna się robić zupełnie czarno, do Myth Drannor trafia przypadkiem inna grupa bohaterów, dla odmiany zupełnie niedoświadczona, uzbrojona w broń trzeciej kategorii i szczycząca się magiem, umiejącym wyczarować po chwili wytężenia kolorowe światełka. Tobie przyjdzie oczywiście wziąć pod komendę tę drugą grupę nieustraszonych pogromców zła i wraz z nimi rozwikłać tajemnicę zniknięcia poprzedników oraz unieszkodliwić źródło w Myth Drannor.

Pożegnanie z drugą edycją

Pool of Radiance 2 to pierwsza komputerowa gra role-playing oparta na regułach wydanej stosunkowo niedawno trzeciej edycji systemu „Dungeons & Dragons". Widać to już na etapie kreowania postaci, gdzie znikło znane do tej pory THACO, zaś klasa zbroi jest tym lepsza im wyższa. Poza tym pojawiły się nowe profesje mnicha i barbarzyńcy (ten drugi był co prawda dostępny w papierowej wersji drugiej edycji, ale nie używano go w cRPG) oraz zupełnie nieznana do tej pory grupa czarów magowskich „cantrips", które czarodzieje znają niezależnie od poziomu doświadczenia. Nowością jest również możliwość dodawania nowych profesji swej postaci, zamiast podwyższania poziomu już znanego zawodu. Tych, którzy przyzwyczaili się do zasad z *Wrót Baldura* i boją się, że nie połapią się we wszystkim w **Pool of Radiance 2**, zapewniam, że, poza fazą kreacji postaci, nie ma to wszystko aż tak drastycznego wpływu na samą rozgrywkę.

Jak zatem to wszystko wygląda? I jak **Pool of Radiance 2** prezentuje się na tle *Baldura*, albowiem, nie ma co ukrywać, wszyscy chyba spodziewali się, że tytuł ten ma szanse zagrozić hegemonii wspomnianego erpega? Otóż na pierwszy rzut oka **PoR 2** wygląda znakomicie, aczkolwiek nieco podobnie do Wrót Baldura. Przy dłuższym posiedzeniu zaś wygląda znacznie gorzej, ale za to zupełnie niepodobnie do *Baldursów*. O co w tym chodzi? Wyjaśnienie jest szalenie proste. Grafika **Pool of Radiance 2** przypomina zrazu tę z *Baldur's Gate*, jednakże już po krótszym spacerku drużynką okazuje się, że styl jest zupełnie inny,

zaś sam interfejs to już zupełnie inna bajka (ale o tym za chwilę). Kolejna sprawa to grywalność, która zrazu zarysowuje się znakomicie, już po kilkunastu godzinach zabawy jednak, po głowie zaczyna kołatać się słówko „rozczarowanie".

Szalenie miła obsługa

Zanim jednak zaczniemy narzekać, wypada rzucić garść pochwał pod adresem twórców **Pool of Radiance 2** za znakomity interfejs, którego zalety wychodzą na jaw zwłaszcza podczas pojedynków z adwersażami. Mam tu na myśli ciekawy pomysł pełnego menu postaci, które rozwija się w małym okienku po kliknięciu w dowolnym miejscu ekranu prawym przyciskiem myszy. Z tego ekraniku można przejść zarówno do okna inwentarza, rzucić czar, wykorzystać umiejętności specjalne postaci, czy użyć przedmiotu. Z początku trochę trudno się na to przestawić po serii gier opartych na enginie Infinity, ale nie mija nawet godzina, a człowiek już zaczyna być z tym interfejsem za pan brat. Elementem, który pozwala wykorzystać wszystkie te specjalne zdolności i specjalne opcje walki jest z kolei podział pojedynków na tury. O ile zasadnicza część gry, w której postaci eksplorują teren, toczy się w czasie rzeczywistym, o tyle w chwili zetknięcia się z wrogo nastawionymi istotami, następuje zatrzymanie czasu, zaś wszystkie postaci i potwory, podejmują akcje zgodnie z inicjatywą. Nie oznacza to jednak, że podczas rundy możesz zastanawiać się nad swym posunięciem w nieskończoność, albowiem każdej postaci, gdy stoi bezczynna, upływa powoli pasek inicjatywy, zaś gdy się wyczerpie, komputer automatycznie przełącza się na następnego w kolejce bohatera czy potwora. Ogółem całość sprawdza się znakomicie i od tej strony **Pool of Radiance 2** trudno cokolwiek zarzucić.

Wycieczka rzeźnika

Dużo gorzej niestety miewają się sprawy z fabułą gry. O ile na początku wszystko zapowiada się całkiem emocjonująco, o tyle już po kilku godzinach zabawy z **Pool of Radiance 2** uchodzi powietrze i okazuje się, że tytuł ten to w zasadzie tylko wyrzynanka a la Diablo, tyle, że walka toczy się w trybie turowym. Cała interakcja z napotykanymi bohaterami niezależnymi nie wykroczyła w moim przypadku poza kilka nic nieznaczących zdań, rozmowy zaś ograniczały się do zdawkowego zlecania mi kolejnych misji, ewentualnie dziękowania za wypełnienie jakowegoś zadania. Ani razu nie trafiła mi się sensowniejsza pogawędka, nawet w chwili gdy zawędrowałem już w głębsze i wyższe zakątki Myth Drannoru. Po jakimś czasie zdałem sobie sprawę, że cała gra obraca się tylko wokół niezliczonych pojedynków z kohortami różnych wrogów, tłuczeniu się z nimi godzinami i rabowaniu z ich skrzynek coraz to lepszych przedmiotów. Może i komuś to wystarczy, ale ja spodziewałem się czegoś bardziej epickiego, fabuły, która, podobnie jak we ***Wrotach Baldura***, parła by do przodu chociaż w przyzwoitym, jeśli już nie zawrotnym, tempie. A tu nie dość, że epickich klimatów ani widu, ani słychu, to od każdego, choćby nawet najbardziej obiecującego bohatera niezależnego, dowiaduję się, że ktoś podpierniczył mu jego magiczną laskę, ewentualnie zgubił swoich pobratymców lub został złośliwie uwięziony i nie może się wydostać. Istna parada fajtłap, które w dodatku w podziękowaniu za ubitego w pocie czoła złego maga, potrafią jedynie wybąkać niezbyt oryginalne podziękowania.

Trzy kolory – Szary

Grafika **Pool of Radiance 2** zrazu robi niezłe wrażenie, zwłaszcza jeśli chodzi o fenomenalne efekty wizualne towarzyszące rzucaniu zaklęć. Po tym jednak, jak po kilkunastu godzinach zabawy nadal badałem kolejną sekcję megapodziemi, w których poszczególne korytarze różniły się od siebie jedynie odcieniami szarości, zwątpiłem w innowację grafików z SSI. W dalszej części gry pojawiają się co prawda bardziej zróżnicowane lokacje, jednak te pierwsze godziny, mogą doprowadzić do szału. Tylko odrobinę lepiej jest z dźwiękiem, który ogółem sprawia całkiem pozytywne wrażenie, z czasem jednak melodia, która niezmiennie towarzyszy bitwom, zaczyna mocno irytować i psuć przyjemność ze słuchania pozostałych, całkiem niezłych kawałków.

Nie dla wszystkich

Pool of Radiance 2 nie jest grą beznadziejną. Jak pisałem, znakomite są interfejs, system walki oraz sposób zarządzania drużyną. Niemniej jednak cieniutka, zbyt wolno rozkręcająca się fabuła łatana ogromną ilością pojedynków, monotonna grafika i irytująca momentami muzyka, sprawiają, że tytuł ten mogę polecić jedynie tym, których wspomniane przez mnie mankamenty razić nie będą i zadadzą sobie trud by przebić się przez pierwsze, mało zachęcające warstwy gry. Pozostali być może wciągną się na początku podobnie jak i ja, jednak po nie tak znów długim czasie, mogą dojść do wniosku, że taka zabawa po prostu ich nie kręci. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ przyjazny interfejs
+ świetny system walki
+ zasady trzeciej edycji „D&D"
+ efekty graficzne zaklęć

WADY:

- szczątkowa fabuła
- zbyt wiele pojedynków
- częstokroć monotonna grafika
- irytująca melodia podczas bitew

Cena: 129 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 1/02 | *ROLE-PLAYING*

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, 128 MB RAM, CD-ROM x52*

producent: *SSI* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *Play It*
http://www.poolofradiance.com

6
MOŻNA ZOBACZYĆ

BATTLE REALMS

Nowy RTS twórców Command & Conquer

Od przybytku głowa nie boli – to przysłowie znajduje zastosowanie w wielu życiowych sytuacjach, ale nie w przypadku strategii czasu rzeczywistego. Mnogość gier tego typu sprawia, iż wszystkie one wydają się podobne do siebie jak dwie krople wody i trzeba naprawdę nie lada pomysłu, by zwrócić uwagę graczy na konkretny tytuł. Ta trudna sztuka udała się firmie Liquid Entertainment, która właśnie zadebiutowała programem zatytułowanym Battle Realms. Dwie niezaprzeczalne zalety tej gry to doskonała oprawa graficzna oraz nowatorski sposób tworzenia jednostek. To całkiem sporo, ale czy wystarczy, by Battle Realms odniósł sukces na miarę *Starcrfata*?

Bazyl

Akcja **Battle Realms** rozgrywa się w wyimaginowanym królestwie fantasy, nawiązującym symboliką do Dalekiego Wschodu, do którego z drugiej tułaczki powraca Kenji, główny bohater gry. Musi on zjednoczyć wszystkie prowincje pod jednym berłem, a może to uczynić stając na czele klanu Smoka symbolizującego dobro, lub też przejmując władzę nad złym klanem Lotosu – tym samym, na którego czele stał niegdyś jego ojciec. Decyzję, kim chcesz być, podejmujesz na samym początku gry po czym czeka Cię czternaście misji, w trakcie których będziesz musiał zmierzyć się zarówno z siłami swojego głównego adwersarza: Smoka lub Lotosu, jak i wojskami dwóch innych klanów: Wilka i Węża. W kilku momentach gry będziesz musiał podjąć także strategiczne decyzje dotyczące tego gdzie zaatakować w następnej kolejności – co odbywa się na mapie przedstawiającej całe królestwo.

Prócz kampanii **Battle Realms** oferuje także rozgrywkę w trybie multiplayer dla ośmiu graczy lub walkę na wybranej mapie. Tak naprawdę dopiero tutaj, gdy masz pełną swobodę wyboru (w kampanii możesz grać tylko Smokiem lub Lotosem) widać jak różne są poszczególne stronnictwa. Każde z nich posiada zupełnie inne jednostki i choć wciąż nie jest to różnica tak olbrzymia jak w ***Starcrafcie***, to jednak w wielkim stopniu urozmaica grę.

Szlifowanie miecza

Twórcy **Battle Realms** nie wymyślili nic nowego w kwestii ogólnych zasad gry rządzących RTS-ami. Musisz zbudować bazę, zadbać o dostarczenie surowców – w tym przypadku wody i ryżu – stworzyć armię, zbadać teren i poprowadzić swoje wojska do zwycięstwa. Nic nowego. Diabeł tkwi jednak w szczegółach

i w takim ujęciu **Battle Realms** prezentuje się nadzwyczaj ciekawie. Przede wszystkim w nietypowy sposób rozwiązano kwestię tworzenia wojsk. Podstawowa jednostka – robotnik – powstaje automatycznie, przy czym im więcej masz ludzi, tym wolniej rodzą się następni. Tegoż robotnika możesz następnie skierować do pracy przy zbieraniu surowców lub też wysłać do jakiegoś budynku w celu pobrania nauk. W dojo zamieni się on w wojownika uzbrojonego we włócznię, po treningu na strzelnicy w łucznika, zaś kombinacja tych dwóch da nam żołnierza mogącego dobrze walczyć zarówno na krótkim dystansie, jak i sprawnie strzelać z łuku. Cały proces może być bardziej skomplikowany i składać się z trzech etapów.

Poszczególne jednostki mogą nie tylko przeobrażać się w nowe ich typy, ale także zdobywać określone umiejętności. Dzielą się one na dwa rodzaje: permanentne, oddziaływujące na wszystkie jednostki danego typu (większa żywotność, odporność na ciosy) oraz okresowe, odziaływujące jedynie na przeszkoloną jednostkę i tylko wówczas, gdy ma ona odpowiedni zapas „wytrzymałości" (niektóre z tych umiejętności są też limitowane, na przykład łucznik może wystrzelić tylko trzy strzały Zen). O ile umiejętności okresowe zdobywa się odwiedzając konkretny budynek lub, jak w przypadku klanu Lotosu biorąc udział w specjalnych rytuałach, to te o działaniu permanentnym wymagają zdobycia specjalnych punktów: Yin dla sił Zła, Yang dla wojowników Dobra. Teoria mówi, że otrzymuje się je za czyny właściwe swej naturze, jednak w istocie wszystko sprowadza się do walki. Im więcej bitew toczysz, i – co ciekawe – im dalej od własnej bazy, tym większe masz szanse na zdobycie upragnionych punktów. W teorii powinno to zmuszać do prowadzenia akcji zaczepnych i zapewne tak właśnie jest, ale w trybie multiplayer. W walce przeciwko komputerowi często łatwiej jest „okopać" się i poczekać aż punkty same się nagromadzą, choć w nie tak szybkim tempie, jak przy prowadzeniu akcji zaczepnych z dala od własnych włości.

Kolejna rzecz, o której należy wspomnieć, to konie. Praktycznie każdy wojownik może dosiadać konia, co nie tylko zwiększa jego siłę ataku, ale i żywotność (najpierw musi paść wierzchowiec, a dopiero potem jego właściciel). Wzrasta także szybkość poruszania się, co jest o tyle ważne, że dany wojownik nie musi biegać, a zaoszczędzone w ten sposób siły witalne może wykorzystać na użycie umiejętności specjalnych. Dodam jeszcze, iż rumaki również można trenować z pomocą punktów Yin i Yang.

Rytm walki

Z powyższego tekstu wynika, iż tworzenie armii jest w **Battle Realms**

ALTERNATYWY CZTERY

KLAN SMOKA

Klan Smoka wierzy w siłę i honor preferując stal od magii. Armia Smoka jest dobrze wyszkolona we wszystkich rodzajach broni, choć w żadnej nie wykazuje szczególnych zdolności. Prawie każdy oddział można wykorzystać zarówno do walki na krótkim, jak i dalekim dystansie.

KLAN LOTOSA

Klan Lotosa specjalizuje się w magii. Spośród wszystkich klanów jego tajemnice poznać jest najtrudniej i dlatego nie poleca się go początkującym graczom. Nowe rodzaje jednostek powstają w wyniku eksplozji walczącego oddziału przeżartego od wewnątrz Złem.

KLAN WILKA

Klan Wilka posiada niewiele typów oddziałów w porównaniu z innymi klanami, a co więcej, każdy z nich specjalizuje się w określonym rodzaju walki. Armia Wilka jest z tego powodu łatwa w dowodzeniu, zaś jej cechy charakterystyczne to siła i wytrzymałość, okupione brakiem szybkości.

KLAN WĘŻA

Klan Węża powstał z popiołów klanu smoka i jako taki również preferuje tradycyjne sposoby walki. Wyspecjalizował się jednak w użyciu prochu, co zaowocowało doskonałymi oddziałami strzelców. Armia Węża jest także bardzo szybka i idealnie nadaje się do szybkich ataków, po których następuje odwrót do bazy.

Moim zdaniem

Michał Nowakowski

Battle Realms to gra, o której nie mówiło się wcześniej zbyt wiele, a która przyjemnie mnie zaskoczyła. Przede wszystkim podobają mi się sceny walk, najlepsze jakie kiedykolwiek widziałem w grze tego typu. Wyśmienicie wyglądają także jednostki – widok unoszących się w powietrzu magów klanu Lotosu, z których obracających się kapeluszy wylatują sztylety jest przerażający. Niestety **Battle Realms** w kilku miejscach rozczarował mnie. Limit budowy struktur obronnych (kto słyszał o czymś takim?), jednostki, które wiele rzeczy robią bez Twojej wiedzy, konieczność ciągłego śledzenia treningów – to rzeczy odciągają uwagę od bitew i sprawiają, że trzeba uwijać się, jak w ukropie. Mimo to raczej polecałbym tę grę miłośnikom RTS-ów, niż przednią przestrzegał.

Moja ocena

czymś znacznie bardziej skomplikowanym, niż w przeciętnym RTS-ie. Wyszkolenie dobrego wojownika może wymagać odwiedzenia wielu budynków, co rzecz jasna zajmuje zarówno czas, jak i uwagę gracza. Szczęśliwie maksymalna liczebność populacji wynosi 40 dusz, a ponadto można tworzyć kolejki przesyłowe tak, aby świeżo narodzeni robotnicy sami szli do wskazanych wcześniej budynków.

Konsekwencją tego, iż w **Battle Realms** Twoja armia nie stanowi zbieraniny setek jednostek, ale niewielką grupą dość wyspecjalizowanych żołnierzy jest to, iż każdy z nich staje się niezwykle cenny. Utrata nawet jednego oznacza uszczuplenie Twoich sił, co z kolei zmusza do uważnego planowania swoich działań. Niestety kłóci się to z dość dużą autonomią poszczególnych oddziałów, które podejmują walkę, nawet gdy każesz wycofać się z bitwy. Brakuje też opcji tworzenia formacji przez co Twoja armia zawsze porusza się luźną grupą, choć – i to jest plus – w tempie najwolniejszej jednostki. Same bitwy toczą się tak szybko, że praktycznie nie ma czasu na zastanawianie się, z której ekstra umiejętności skorzystać – na wstępie uruchamia się cały arsenał mając nadzieję, że to wystarczy. W rzeczy samej, jeśli tylko masz żołnierzy różnych specjalności, są liczni, a w ich szeregach znajdują się mistrzowie Zen (czyli bohaterowie o specjalnych umiejętnościach i sile większej od zwykłych śmiertelników), szanse na wygraną są bardzo duże.

Karate mistrz

Druga rzecz, o której wspomniałem na początku recenzji, a która stanowi o atrakcyjności **Battle Realms** to oprawa graficzna. Jeszcze przed miesiącem uważałem, że szczytem jest to, co pokazało ***Empire Earth***, teraz w każdym konkursie piękności głosowałbym na **Battle Realms**. Twoje zmagania toczą się w trójwymiarowym środowisku, aczkolwiek kamery śledzącej przebiegu gry nie możesz obracać, a jednie w niewielkim stopniu zmieniać kąt jej nachylenia. Na ekranie zobaczysz lasy, wzgórza, wodospady rzeki i jeziora. Każdy z tych elementów ma znacznie praktyczne, jako że w lasach można się ukryć, wzgórza to świetne miejsce do obrony, zaś nad zbiornikami wody można oczekiwać obecności wroga. Możesz również spodziewać się deszczu, który choć z jednej strony nawadnia pola ryżu, z drugiej spowalnia ruch jednostek. Prawdziwą frajdą są wielkie głazy – można je poruszyć i zepchnąć po zboczu góry na wioskę wroga. Należy także uważać na sygnały przyrody – ptak, który zerwie się z piskiem drzewa oznacza, że w pobliżu ktoś się kręci. Jak widać, teren jest całkiem interaktywny, a przy tym urzeka urodą i ilością detali (drzewa można by przesadzić na grunt FPP). Jeszcze lepiej prezentują się jednostki. Są one doskonale animowane i na tyle zróżnicowane, że łatwo odróżnić je od siebie.

Żołnierze czekający na Twoje rozkazy nie stoją nieruchomo, lecz kładą się do snu, wachlują kapeluszami, czy bawią się podrzucając niebieskie kulki (wygląda to zabawnie, choć niewątpliwie oznacza to ostatni etap nudy). W trakcie walki zobaczysz prawdziwy pokaz karate: wyskoki, obroty, uniki – tylko patrzeć; po bitwie natomiast na pewno ujrzysz z kolei rannych żołnierzy jak wloką się w poszukiwaniu schronienia.

Oprawa dźwiękowa **Battle Realms** jest słabsza od grafiki, aczkolwiek dobrze spełnia swoje zadanie. Bitewna wrzawa to połączenie szczęku mieczy z okrzykami wojowników, co świetnie komponuje się ze spektaklem karate, który widzisz na ekranie. Dobrze dobrano również głosy poszczególnych bohaterów i tylko o muzyce towarzyszącej zabawie można powiedzieć, iż bez niej grałoby się lepiej.

Werdykt

Choć **Battle Realms** jest pierwszą grą firmy **Liquid Entertainment**, zdecydowanie zasługuje na słowa uznania. Pomimo kilku błędów gra bardzo wciąga, zaś in plus należy policzyć jej doskonałą grafikę, zróżnicowane jednostki i dużą liczbę opcji gry w trybie multiplayer. Moim skromnym życzeniem byłoby jeszcze dodanie edytora map, ale mam nadzieję, że i takowy wkrótce się ukaże. Na zakończenie dodam, iż gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonała grafika i animacja jednostek
+ zróżnicowane oddziały
+ unikalny system tworzenia wojsk

WADY:

– problemy z kontrolowaniem jednostek

Cena: — | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x4, Windows 98*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 750MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Liquid Entertainment* **wydawca:** *Ubi Soft*
polski dystrybutor: *LEM*
http://battlerealms.com

STRATEGICZNA

8

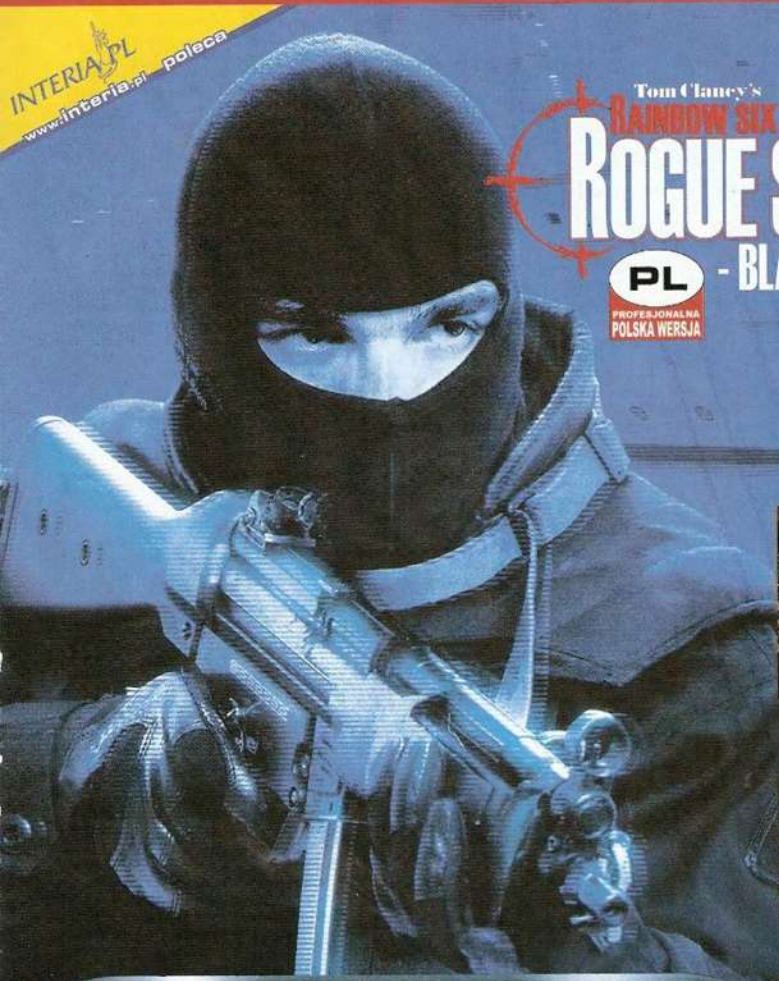
NIEZŁA JAZDA

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™
- BLACK THORN -

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA



Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrorystycznym. Tym razem to zespół Rainbow jest celem terrorystów. Czy podołasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewelacyjnej cenie 99zł z eXtra dodatkiem - wspaniałym militarnym kompasem

99 zł
przystępna cena

współwydane przez:
PLAY it
www.play-it.pl
Ubi Soft

opracowane przez:
Red Storm Entertainment

sprzedaż wysyłkowa:
MG
www.mg.pl
(032) 911 27 24

patronat:
TENBIT.PL

Rogue Spear Black Thorn is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rogue Spear is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. © 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

TWIERDZA

RTS w średniowiecznych murach

Od dawna czekałem na grę strategiczną, która spełni dwa warunki: będzie osadzona w średniowiecznych realiach oraz pozwoli mi budować takie zamki, o jakich tylko sobie zamarzę. Dziwiło mnie, że twórcy gier tak długo ignorowali potencjalne możliwości jakie niesie z sobą przeniesienie w wirtualny świat zmagań średniowiecznego rycerstwa. Temat szczególnie wdzięczny, jeśli wykorzystać najbardziej „malowniczy" element ówczesnych wojen, czyli obronę lub zdobywanie zamków. Autorzy Twierdzy, najnowszej gry FireFly Studios, skupili się na tym pomyśle i trzeba przyznać, że znakomicie go rozwinęli.

Dengar

Powrót króla

Twierdza pozwala na wybór kilku rodzajów rozgrywki, mimo, że karnwą wszystkich misji jest walka o zamki. Najciekawsza, a zarazem najdłuższa, jest kampania militarna. Składa się z 21 misji, połączonych dosyć ciekawą, choć mało oryginalną fabułą. Otóż, zaczynasz jako młody książę, którego ojciec został zabity przez zdradzieckiego lorda, spiskującego z trójką innych szubrawców. Podzielili oni między sobą praktycznie całą krainę, zmuszając Cię do mozolnego odbijania kolejnych ziem. Oczywiście finał nie może być inny, niż uśmiercenie czterech głównych wrogów i powrót prawowitego króla.

Kampania pozwala na bezbolesne opanowanie tajników gry. Pierwsze misje są stosunkowo łatwe, ale też na początku nie dysponujesz nawet połową dostępnych jednostek czy struktur. Twoje twierdze, to zrazu zaledwie kilka chat otoczonych palisadą. Z czasem jednak otrzymujesz możliwość konstruowania naprawdę potężnych, kamiennych fortec, z fosami, wilczymi dołami i podobnymi atrakcjami nakierowanymi na uzbrojonych po zęby „turystów". Twoje zadanie nie zawsze polega na zbudowaniu zamku od podstaw. Zdarza się, że wyruszasz z odsieczą broniącej się ostatkiem sił placówce, dowodzisz obroną już umocnionych miejsc, czy też sam musisz zdobyć wrogi zamek.

Kolejnym trybem rozgrywki jest kampania ekonomiczna. Istnieje również możliwość zdobywania lub obrony twierdz wzorowanych na autentycznych miejscach i historycznych wydarzeniach (np. bunt Walijczyków przeciw angielskiemu królowi Edwardowi). Ponadto masz także możliwość rozegrania kilku misji w trybie zwanym „Inwazją". Są to w istocie rozbudowane scenariusze, bazujące na postaciach i wydarzeniach z głównej kampanii. Poza tym, można zdecydować się na budowę i ulepszanie twierdzy bez żadnych ograniczeń celami scenariusza oraz na grę w trybie multiplayer.

Jak na dowódcę przystało

Jak wygląda standardowa rozgrywka? Otóż dysponując pewną ilością złota i ewentualnie zapasów, wybierasz miejsce na centralną budowlę całej twierdzy, czyli donjon. W tym miejscu Twoje wirtualne alter ego przyjmuje hołd nowych poddanych, ustala podatki oraz broni się do samego końca w razie przejęcia reszty twierdzy. Dodać bowiem trzeba, że wyeliminowanie dowódcy twierdzy, kończy definitywnie możliwość walki. Gracz nie ma kontroli nad tą postacią, choć trzeba przyznać, że, jak przystało na wodza, w razie potrzeby sam angażuje się on w walkę lub wycofuje się do donjonu. Bezpośrednią kontrolę sprawujesz jedynie nad jednostkami frontowymi. Wieśniacy oraz robotnicy, podobnie jak w ***Cezarze 3***, czy ***Zeusie***, są samodzielni. Twoim zadaniem jest wskazanie poddanym, jaki rodzaj pracy mają wykonywać i wybudowanie odpowiednich struktur. Przypomnienie świetnego ***Cezara 3*** nie jest zresztą przypadkowe. Kunszt grafików przewyższa w **Twierdzy** nawet to, co oglądać można było we wspomnianej grze

czy ***Zeusie***. Podobnie jak tam, aby wytworzyć bardziej wyrafinowane produkty należy założyć kilka struktur niezbędnych do cyklu produkcyjnego.

Zbroja zamiast sera

Na płaszczyźnie ekonomicznej Twoim głównym zmartwieniem jest zapewnienie systematycznych dostaw surowców. Podstawowym jest drewno. Dzięki niemu powstać może prymitywna palisada, platformy dla łuczników, oraz same łuki. Z czasem bardzo istotnym materiałem stanie się kamień oraz żelazo, dzięki któremu wytwarzać można bardziej śmiercionośną niż łuki broń. Sporo jest w grze wzajemnych, pomysłowych powiązań między różnymi obiektami. Dla przykładu, zagrody z krowami dostarczają ser, ale ze skór bydła wytwarzane są skórzane pancerze niezbędne do werbowania kuszników. Może się więc zdarzyć, iż przemysł zbrojeniowy zupełnie „zadusi" produkcję żywności i zamiast pełnego spichlerza będziesz miał dobrze wyposażoną zbrojownię. Stały dostęp do żywności to następny podstawowy cel działań ekonomicznych. Głodni mieszkańcy szybko zaczną opuszczać zamek, pozbawiając warsztaty rąk do pracy, tak, że w końcu zostaniesz zupełnie sam. Zresztą przyczyn emigracji może być wiele. Jednym z podstawowych współczynników gry jest Twoja popularność. Sam decydujesz na jakim poziomie się ona kształtuje. Jeśli panować będzie głód, popularność dramatycznie spadnie. Nawet gdy spichlerz jest pełen, a Ty zadecydujesz o ograniczeniu racji żywnościowych do połowy, mieszkańcy stopniowo zniechęca się do zamku. Równie doniosłe konsekwencje mają podwyżki podatków. Z drugiej strony, gdy skarbiec pusty, a wróg oblega miasto, czasami musisz podjąć niepopularne decyzje. Dodatkowo masz możliwość odpowiedniego motywowania mieszkańców. Jeśli chcesz zwiększyć ich wydajność przy pracy, warto zainwestować i wybudować kilka gustownych szubienic, dybów, czy klatek dla niepokornych. Oczywiście ceną za to jest spadek popularności i negatywne „bonusy" dla żołnierzy (np. skrócenie zasięgu łuczników). Możesz także zamienić zamek w wesołe miasteczko, budując klomby, place zabaw dla dziatwy i inne słodkości. To rozleniwi mieszkańców, lecz uczyni ich szczęśliwymi, a wojsko bardziej bitnym. Zresztą nie sposób opisać wszystkich możliwości zarządzania twierdzą. Dodam tylko, że możesz produkować piwo i albo je sprzedawać, albo otworzyć karczmę, co spowoduje ubytki w zapasie piwa, ale poprawi popularność. Nadwyżki towarów możesz eksportować. Odbywa się to w prosty i przyjemny sposób po wybudowaniu targu. Działa on nawet wtedy, gdy twierdza jest oblężona, co czasami ratuje sytuację.

Zwierzyniec zdobywców

A oto czwórka Twoich przeciwników. Każdy z nich ma inny charakter i sposób prowadzenia walki.

Świnia – podobno, gdy się urodził, był dzieckiem budzącym odrazę do tego stopnia, iż jego matka porzuciła go na ulicy. Z czasem przystał do grupy wędrownych bandytów napadających na małe miasta i wsie. Stopniowo poznawał tajniki taktyki i dowodzenia. W końcu, gdy objął komendę nad swą rosnącą w siłę armią, mógł spełnić swe marzenie – z każdego splądrowanego miasta rabować najlepsze jedzenie.

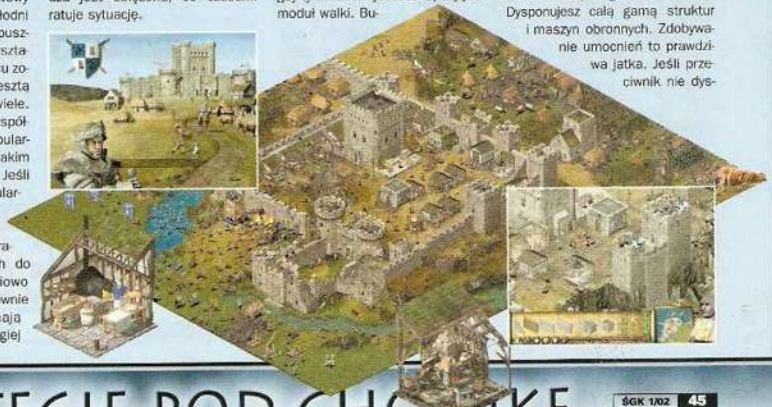
Szczur – nieprawy syn Duc De Puce'a. Przez wiele lat żył z matką, kobietą cieszącą się względami księcia De Puce. Pewnego dnia, gdy jego ojciec wracał z dalekiej podróży, okręt, którym płynął wraz z całą rodziną zatonął. Ten szczęśliwy dla Szczura wypadek sprawił, że stał się jedynym spadkobiercą fortuny swego ojca. Winien polec z Twej ręki w pierwszej kolejności...

Wąż – przez długi czas rządził w imieniu króla jako gubernator jednej z najbogatszych prowincji. Nieludzko wysokie podatki, jakie nakładał na ludność, przysporzyły mu ogromnych bogactw. W końcu król wysłał go do nowej kolonii, gdzie nie mógł się łatwo wzbogacić. W jednej z bitew stracił oko ranion przez Twego ojca. Zaprzysiągł, iż nie spocznie dopóki głowy wszystkich jego wrogów nie będą „zdobiły" murów jego twierdzy.

Wilk – najbardziej tajemniczy i najgroźniejszy z Twoich wrogów. O jego przeszłości krążą jedynie legendy. Najsilniejszy i najprzebieglejszy z całej czwórki. Wkrótce po rozpoczęciu przez Ciebie walki, obejmie dowództwo nad Świnią, Szczurem i Wężem. W końcu, dzięki swej zręczności i odwadze, będziesz mógł własnoręcznie zatopić miecz w trzewiach zabójcy Twego ojca.

Krową na wroga

Rozpisałem się na temat ekonomicznych aspektów **Twierdzy**, gdy tymczasem jeszcze lepszy jest moduł walki. Budując zamek musisz od samego początku mieć zaplanowaną taktykę obrony. Najlepiej z góry ustalić gdzie ma być brama, gdzie postawić wieżę, a gdzie wilcze doły. Dysponujesz całą gamą struktur i maszyn obronnych. Zdobywanie umocnień to prawdziwa jatka. Jeśli przeciwnik nie dys-



Moim zdaniem

Michał Nowakowski

Do **Twierdzy** przyciągnęły mnie średniowieczne klimaty i spore możliwości, jakie gra daje w kwestii projektowania zamków. Pierwszą wersję gry widziałem już na tegorocznych targach E3 i już wtedy czułem, że **Twierdza** może okazać się smakowitym kąskiem. Nie miałem co prawda okazji pograć w ów tytuł tyle co Dengar, ale bez wahania mogę polecić go wszystkim strategom z zastrzeżeniem, że na starcie darują sobie najniższy poziom trudności, na którym komputer zachowuje się jak ostatni chłopiec do bicia.

Moja ocena ☺

Twoich jak i wrogich jednostek. Do szewskiej pasji doprowadzało mnie zachowanie szturmujących oddziałów kiedy próbowałem na przykład zasypać fosę na wąskim odcinku, naprzeciw bramy, aby później podtoczyć taran. Moi dzielni „Szwejkowie" rozłazili się wzdłuż całych murów, padając jak muchy pod ciągłym ostrzałem. I tak kończy się zawsze wydawanie rozkazów większym oddziałom. Trzeba niestety dzielić wojsko na małe

grupki i wykazywać się sporym „charakterem w palcach". Atakujący Twoje zamki przeciwnicy wyłażą zaś zawsze z tego samego punktu mapy i drepczą wytrwale jedną drogą ataku. W tej sytuacji po przetrwaniu pierwszego ataku, nie ma większych kłopotów z przygotowaniem solidnej „ścieżki zdrowia" pełnej pułapek i wilczych dołów. Efekt tego jest taki, że najczęściej wróg nawet nie dochodzi do murów. Zresztą minusów całej rozgrywki jest nieco więcej. Konia z rzędem temu, kto w wirze walki, gdy wróg jest już prawie na murach, precyzyjnie wskaże miejsce wylania przez obrońców kotła z płonącą oliwą. Generalnie prawie każdy ze scenariuszy wielkiej kampanii, ma swój moment krytyczny. Jeśli uda się go przetrwać to dalsza część rozgrywki polega na sennym produkowaniu coraz to nowych jednostek i posyłaniu ich na mury. Komputerowy przeciwnik przeprowadza co prawda coraz silniejsze ataki, jednak niewspółmiernie do tempa rozbudowy sił obronnych. W efekcie, część scenariuszy wiąże się z koniecznością odczekania kilkudziesięciu minut, aż komputer sam się wykrwawi. Z drugiej strony, przy zabawie na najwyższym poziomie trudności, siła ataku wrogów porównywalna jest ze starciem z walcem drogowym. Wraża wataha po prostu „wjeżdża" w umocnienia i zamiata wszystko do czysta.

Nie chciałbym jednak, aby te kilka kropli goryczy, które przed chwilą uroniłem zniekształciły ocenę całej gry. Jest ona bezapelacyjnie świetna. Na wyższych poziomach trudności odpieranie ataków, czy obleganie twierdzy to naprawdę spore wyzwanie dla weteranów strategii, a to, że czasami „punkt kulminacyjny misji nie przypada na jej koniec to w sumie niewielka wada. Przyznam się, że **Twierdza** wciągnęła mnie bardziej niż bym sobie tego życzył – straciłem przez nią kilka nocy. Jeśli ktoś nie będzie miał dosyć po zagraniu we wszystkie dostępne misje, twórcy gry umożliwili mu kreowanie własnych map i scenariuszy w bardzo wygodnym edytorze. Zresztą łatwość jego „obsługi" równa jest przejrzystości i intuicyjności interfejsu.

ponuje maszynami oblężniczymi, nie ma najmniejszych szans. Problem powstaje w przypadku twierdzy obsadzonej łucznikami i kusznikami, kiedy dotarcie pod mury staje się wyjątkowo trudne. Tego rodzaju atak powoduje olbrzymie straty i najprawdopodobniej niepowodzenie całej misji. Zdecydowanie lepiej na początku „zmiękczyć" obrońców przy użyciu katapult, czy trebuchet'ów. Maszyny te nie tylko kruszą mury i wieże szybciej niż tarany, ale także pozwalają przerzucić za mury (uwaga!) zdechłą krowę. Ta wytwarza chmurę toksycznego powietrza, które zatruwa obrońców. Problemem jest jednak ograniczony zapas amunicji.

Zdecydowanie lepiej jest się bronić, choć i to nie jest zbyt łatwe. Kiedy atakującym uda się wedrzeć na mury, zarówno łucznicy jak i kusznicy padają pod naporem jednostek szturmowych w zatrważającym tempie. Kierowanie jednostkami w ferworze walki nie jest zbyt łatwe, do czego zresztą przyczynia się także nienajlepszy moduł sztucznej inteligencji zarówno

Końcowe sTwierdzenie

Widok w **Twierdzy** jest izometryczny, dwuwymiarowy. Bogactwo szczegółów, oraz duża ilość animowanych obiektów przewyższa moim zdaniem to, co oferowała ***Age of Empires***. Klimat gry, poza znakomitą dwuwymiarową grafiką, buduje także muzyka. Stylizowane na średniowieczne motywy muzyczne, zmieniają się dynamicznie wraz z rozwojem sytuacji.

Twierdzę zaliczam bez wahania do moich ulubionych tytułów. Czekam na dodatek, bo oryginalny pomysł, na którym opiera się gra, wart jest kontynuacji. Warto również nadmienić, że **Twierdza** ukazała się w naszym kraju w wersji polskojęzycznej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ możliwość projektowania zamków
+ pomysłowe jednostki i konstrukcje
+ różne tryby rozgrywki

WADY:

– drobne przekłamania graficzne
– nie najlepsze SI wroga

Cena: 99 zł	Wersja polska	Demo: CD 11/01	STARTEGICZNA	8
Wymagania minimalne: *Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8*	**Wymagania zalecane:** *128 MB RAM, CD-ROM x32*		★★★★ ★★★★ ★★★★	
producent: *FireFly Studios* **wydawca:** *Take 2 Interactive* **polski dystrybutor:** *Play It*				
http://www.stronghold.com				NIEZŁA JAZDA

już w sprzedaży

Orientalne Noce

cena 49.90

P.C CD ROM

PL Polski wersja językowa

Książę Persji spotyka Larę!!!

Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i Jednej Nocy", prześliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrożące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcyciekawych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Wezyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

wanadoo

Silmarils

VISIWARE

multimedia MANIA

www.mania.com.pl
e-mail: mania@mania.com.pl

EUROPA UNIVERSALIS II

Rasowa strategia dla smakoszy

Szwedzka firma Paradox Enterntainment przebojem wdarła się na rynek gier swoją znakomitą strategią – *Europa Universalis*. Program ten podbił serca zapaleńców strategii historycznych na całym świecie, a zwłaszcza w Polsce, bo jako jeden z nielicznych umożliwiał graczowi pokierowanie losami królestwa polskiego w okresie, kiedy Rzeczpospolita stanowiła na naszym kontynencie prawdziwą potęgę. Wydana właśnie druga część gry również daje taką możliwość – a także sporo innych, ponieważ Europa Universalis 2 została w stosunku do swej poprzedniczki znacznie rozbudowana.

ManJAk

Sto lat Napoleona

Europa Universalis 2 stanowi symulację historyczną, swym zasięgiem obejmującą niemal cały świat. Nie jest to jednak ***Civilization***, której związki z historią były luźne, a okres rozgrywki trwał tysiące lat. Twórcy tej gry skupili się na okresie, w którym zachodziły największe zmiany państwowotwórcze, czyli od późnego średniowiecza do epoki napoleońskiej. Zadaniem gracza jest władanie wybranym państwem w taki sposób, aby przy końcu scenariusza mieć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Otrzymuje je się za podboje, rozwój ekonomiczny, zwycięstwa militarne, układy dyplomatyczne, a także za wykonywanie misji zlecanych przez program. Czas trwania gry może być różny – w zależności od tego, którą z kampanii wybierze gracz; są takie, które trwają krótko (epoka Napoleona), ale też i takie, gdzie rządzić państwem trzeba przez parę wieków. Rzecz jasna, najwięcej radości daje rozegranie głównej, dużej kampanii: toczy się ona od 1419 do 1820 roku, czyli o sto lat dłużej, niż w pierwszej części gry, i w odróżnieniu od krótszych scenariuszy, wymaga planowania bardzo długofalowego.

Podczas rozgrywki czas biegnie własnym tempem, jednak trudno **EU2** nazwać RTS-em, jak już – to przewrotnie, strategią turową w czasie rzeczywistym. Zastosowano tutaj patent podobny do tego ze ***Star Wars: Rebellion***, polegający na tym, że gracz dowolnie może przyspieszać lub spowalniać upływ czasu, by spokojnie wydać rozkazy, a potem szybko doczekać się skutków ich realizacji. Rozwiązanie to przednie, albowiem daje graczowi taką kontrolę nad przebiegiem rozgrywki, jak w turówkach, a zarazem nie wprowadza sztucznego podziału na umowne etapy czasowe.

Czas reform

Już poprzednia część gry dawała graczowi spore możliwości w zakresie władania swymi włościami – od dyplomacji, poprzez handel i ustalanie podatków, po indywidualny rozwój każdej podległej prowincji. Teraz doszły nowe elementy, wśród których najistotniejszym jest możliwość reformowania wewnętrznej polityki państwa. Co dziesięć lat gracz może wprowadzić zmiany w funkcjonowaniu aparatu państwowego na najbardziej newralgicznych kierunkach, decydując na przykład, czy polityka wewnętrzna ma być nastawiona na

ekspansję morską, czy lądową – ma to wpływ na cenę i jakość armii i floty. Program pozwala na zmiany w bardzo dużym zakresie – można decydować, czy gospodarka rolna opierać się będzie na chłopach wolnych, czy na pańszczyźnie; ustalać, w jakim zakresie państwo ingerować ma w handel, a na ile zostawić go w rękach kupców; promować wynalazczość, albo wręcz przeciwnie, konserwatyzm. W ten sposób regulować można skuteczność dyplomacji, dochody z produkcji, jakość armii, skuteczność dowódców – słowem, najdrobniejsze aspekty związane z funkcjonowaniem swej domeny. Co istotne, każde z państw, jakimi można grać, ma owe cechy indywidualnie ustawione tak, aby w miarę dobrze odpowiadały one realiom historycznym – i tak na przykład Polska ma tanią a dobrą kawalerię, podczas gdy Aztekowie wręcz przeciwnie, nie mają jej w ogóle.

Dbałość o realia wychodzi z tej gry w każdym calu, także przy wprowadzaniu wspomnianych reform: nie można sobie pozwolić na bezkarne dłubanie w prawach, do których ludność już się przyzwyczaiła i każda zmiana obniża stabilność państwa. A stabilność właśnie jest bodaj najważniejszym czynnikiem w tej grze: od niej zależą dochody, skuteczność dyplomacji oraz zadowolenie poddanych (jak łatwo zgadnąć, niezadowoleni, potrafią wzniecać uciążliwe bunty). Stabil-

ność działa także jako mechanizm zabezpieczający przed nieodpowiedzialnymi władcami: co z tego, że jako najsilniejszy władca w okolicy podbijesz wszystkie okoliczne państwa, skoro ciągła wojna tak obniży Twą stabilizację wewnętrzną, że wszystkie prowincje Ci się pobuntują, a pozostałe przyniosą dochód tak marny, że nie będziesz w stanie utrzymać armii zdolnej owe bunty poskromić. W sumie zatem o cechę ową musisz niestannie dbać – znacznie bardziej, niż w pierwszej części gry, gdzie można było długo uciągnąć przy stabilizacji na poziomie -1.

Jak to na wojence ładnie

Niezależnie od tego, jakie państwo wybierzesz – a wybierać jest z czego, w sumie w grze pojawia się jakieś 180 krajów, z których dowolny możesz wziąć pod swą opiekę – głównym sposobem rozszerzania swych włości jest podbój militarny. Nawet jeśli nastawiasz się głównie na zakładanie kolonii na ziemiach niczyich, to i tak potrzebujesz armii, aby swoje posiadłości obronić przed zakusami tubylców czy chciwych sąsiadów. Lwią część gry stanowi zatem budowa i kierowanie armiami lądowymi oraz morskimi; pod tym względem niewiele się zmieniło od poprzedniej edycji ***Europy Universalis***. Nadal wojska lądowe dzielą się na artylerię, piechotę i kawalerię, zaś floty składają się z galer, transportowców oraz okrętów wojennych – wzrosło jednak znaczenie ich doboru do poszczególnych zadań, a także zróżnicowanie wartości bojowej w zależności od poziomu technologicznego. Niezwykle istotną rolę zaczęli odgrywać też wybitni dowódcy, pojawiający się czasami przy niektórych zgrupowaniach: nawet najsłabszy z generałów ogromnie podnosi wartość bojową każdej jednostki, i z łatwością prowadzi ją do zwycięstw.

Wśród nowinek warto wymienić na pewno misjonarzy – nowy typ oddziałów specjalnych, jaki pojawił się obok osadników, handlarzy i dyplomatów. Misjonarze mają za zadanie nawracanie na Twoją religię państwową prowincji zamieszkanych przez wyznawców innej wiary, co podnosi stabilność takiej krainy. Doświadczenie jednak uczy, że rzadko kiedy udaje im się owo zbożne dzieło, a zważywszy na koszty wysłania misjonarza, sięgające czasami tysiąca i więcej sztuk złota, przedsięwzięcie owo jawi się jako mało opłacalne. Co też ma historyczny sens – tylko najbogatsze państwa stać było na utrzymywanie misji i regulowanie przy ich pomocy lokalnej polityki.

Terra Universalis

Europa Universalis 2 to w sumie nic innego, jak rozszerzona wersja pierwszej części – ale rozszerzona w stopniu ogromnym. Przede wszystkim, uderza fakt, że teraz terenem rozgrywki jest cały świat, nie tylko Europa i jej kolonie. Równie dobrze można grać Polską, jak Indianami czy Murzynami, a obszar dostępny do eksploracji został znacznie powiększony – tylko te tereny, które faktycznie zostały odkryte i skolonizowane później, niż data graniczna gry (czyli Australia i Nowa Zelandia, część Afryki i Ameryki Południowej), są permanentną „terra incognita". Do tego zwiększono rozdzielczość, w jakiej wyświetlana jest plansza, dzięki czemu łatwiej nad całością zapanować.

Ogółem, nowa **Europa Universalis** jawi się jako rewelacyjna strategia, dobrze osadzona w realiach historycznych – po prostu wyśmienity kąsek dla miłośników symulacji historycznych. Na minus zaliczyć należy jej jedynie wciąż skomplikowany i niejasny (przynajmniej na pierwszy rzut oka) interfejs oraz drobny bug (czy na pewno bug?), sprawiający, że państwa kierowane przez komputer wyjątkowo niechętnie dzielą się swymi odkryciami, nawet gdy oferuje im się 300 własnych prowincji w zamian za 3. Mimo tego, jest to bez dwóch zdań jedna z najlepszych gier 2001 roku i stanowi obowiązkowy zakup „pod choinkę" dla każdego prawdziwego stratega. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ 400 lat wielkiej kampanii
+ ponad 180 państw do wyboru
+ podwyższona rozdzielczość
+ doskonały moduł SI

WADY:
– skomplikowany interfejs

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
PC Pentium 266, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, Windows 95

Wymagania zalecane:
Pentium 2 300, 64 MB RAM

producent: *Paradox Entertainment* **wydawca:** *Paradox Entertainment*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.paradoxplaza.com

STRATEGICZNA

9

REWELACJA

Etherlords

Dynamiczna strategia turowa

Gdy usłyszałem pierwsze informacje na temat gry Etherlords, byłem mocno zaskoczony połączeniem występujących w niej nawiązań do innych produkcji. Gra Etherlords miała bazować na schemacie *Heroes of Might and Magic*, dodając do tego pojedynki w stylu *Final Fantasy* i zasady zaczerpnięte z popularnej karcianki *Magic: The Gathering*. Wbrew moim obawom, okazało się jednak, iż Etherlords to jedna z najoryginalniejszych strategii turowych ostatnich lat. Jest to produkcja, która wraz z zapowiadanymi kontynuacjami *Disciples* i *Heroes of Might nad Magic*, ma szansę przywrócić nieco blasku zapomnianemu gatunkowi turówek.

Maciej Jasiński

Znajome zasady

Już przy pierwszym uruchomieniu **Etherlords** można dostrzec podobieństwo do serii ***Heroes of Might and Magic***. Kolorowa mapa obfituje w liczne obiekty poprawiające umiejętności bohaterów, kopalnie kilku surowców oraz oddziały blokujące szlaki komunikacyjne. We własnej twierdzy możesz rekrutować bohaterów, którzy wraz z awansami na kolejne poziomy będą nabywać nowe umiejętności, zwiększać własną mobilność, ilość punktów życia czy zdolności magiczne. Towarzyszyć temu może nabywanie artefaktów, które znajdują zastosowanie podczas bitew.

Sama rozgrywka także nie odbiega w znaczący sposób od ***Heroes of Might and Magic***. Otóż najczęściej Twoim zadaniem jest pokonanie przeciwnika, zniszczenie jego zamku, lub zabicie jakiegoś potężnego bohatera. Możesz tego dokonać w trakcie dwóch kampanii, lub kilkunastu misji. W tym pierwszym przypadku występuje jednak tylko łączność fabularna pomiędzy poszczególnymi zadaniami. Zabrakło tutaj możliwości przenoszenia najbardziej doświadczonego bohatera, która stanowiła o sukcesie gry ***Apostołowie Świętej Ziemie***. Zatem w sferze ekonomiczno-taktycznej w **Etherlords** nie ma nic oryginalnego. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero od momentu, gdy poznasz zasady, które kierują prowadzeniem starć z wrogo nastawionymi bohaterami.

Kartą go

Kontakt z przedstawicielem sił przeciwnika, lub jakimś neutralną jednostką znajdującą się na mapie, otwiera ekran bitewny. Nie jest to jednak płaskie pole jak w ***Heroes of Might and Magic***, lecz trójwymiarowy obszar niczym w niektórych częściach ***Final Fantasy***.

Stają wówczas naprzeciwko siebie dwaj bohaterowie, którzy przy pomocy posiadanych czarów muszą doprowadzić do zabicia przeciwnika. Cały pojedynek to nic innego, jak rywalizacja dwóch graczy w karciance ***Magic: The Gathering***.

Punkty życia możesz zabrać przeciwnikowi przy pomocy bezpośrednich czarów, lub też poprzez ataki przywołanych kreatur. Starcie podzielono na fazy wyznaczające rzucanie czarów, atak, blok, wyodrębniono również zaklęcia, które mogą być używane w turze przeciwnika.

O Twojej skuteczności w walce decyduje ilość kanałów energii, którymi dysponujesz oraz dobór zaklęć. Te pierwsze tworzą się samoistnie

problemów nie powinni mieć z tym fani ***Magic: The Gathering***, gdyż opisy czarów odpowiadają tym występującym w karciance. Występują nawet identyczne karty, jak „Fog" – neutralizujący wszystkie obrażenia zadane przez kreatury w danej turze.

z tury na turę i mogą być dodawane przy pomocy odpowiednich czarów. Natomiast poszczególne zaklęcia nabywasz w sklepach rozmieszczonych na mapie gry. Początkowe, najsłabsze czary wystarczą zaledwie na kilku niezbyt doświadczonych przeciwników. Zatem chcąc zwyciężać, musisz stworzyć zestaw piętnastu zaklęć spośród oferowanych w sprzedaży. Masz przy tym wzorem karcianki czary zwyczajne, rzadkie i niezwykle rzadkie – najsilniejsze i jednocześnie najdroższe. Co więcej wszystkie poza podstawowymi „zużywają się" i wymagają ciągłego dokupywania.

Podobnie jak w ***Magic: The Gathering***, masz tu do dyspozycji kilka zróżnicowanych typów talii. Mogą być to zielone karty wykorzystujące siły natury, przywołujące rośliny i leśne zwierzęta, jak również karty przedstawiające różne mechaniczne stworzenia czy też siły chaosu reprezentowane przez orki, ogry i koboldy.

Niezależnie od wybranej szkoły magii, sukces gwarantuje tylko odpowiednia kompozycja czarów poprzedzona zapoznaniem się z poszczególnymi typami zaklęć. Żadnych

Na mnie największe wrażenie wywarły stwory przywoływane podczas walk. Są wśród nich potworne bestie, urodziwe i jednocześnie niezwykle groźne niewiasty, jak również potężne smoki. Starciom kreatur towarzyszą ponadto interesujące efekty dźwiękowe od uderzeń bronią, do przeraźliwych odgłosów wydawanych przez konających.

Czekamy na więcej

Firma **Nival Interactive** do tej pory dała się poznać z nienajlepszej produkcji ***Evil Islands***. Tymczasem **Etherlords** to już dzieło przemyślane, znakomicie wykonane i cechujące się dobrą grywalnością. Do tego, aby gra stała się wielkim hitem brakuje naprawdę niewiele: kilku rozbudowanych kampanii i większego urozmaicenia mapy. Dlatego też z dużą nadzieją można oczekiwać drugiej części **Etherlords**. ❐

Moim zdaniem

Michał Nowakowski

W grze **Etherlords** najlepiej sprawdza się toczenie „magikowych" pojedynków. Interesujący dobór czarów, wzorowanych na karciance ***Magic: The Gathering***, sprawia, iż o powodzeniu decydują tak naprawdę zdolności gracza do składania talii. Trzeba przy tym dodać, że komputerowi przeciwnicy już na najniższym poziomie potrafią nieźle zaleźć za skórę. O wiele gorzej jest z dynamiką na głównej planszy. Ślamazarne przemieszczanie się kolejnych bohaterów może po pewnym czasie zacząć poważnie irytować.

Moja ocena 😐

Kolory magii

Oprawa graficzna **Etherlords** wychodzi zdecydowanie ponad standardy gier strategicznych. Trójwymiarowa mapa i jeszcze efektowniejszy ekran bitewny przykuwają uwagę swoim wykonaniem i kompozycją. W zależności od umiejscowienia na mapie, walki mogą odbywać się na pustyni, w lesie, przed cmentarną bramą czy w lochach pełnych trumien i kości ludzi, którzy próbowali wcześniej ograbić te podziemia.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ udane połączenie zasad karcianki ze schematami innych gier
+ dobra oprawa audiowizualna
+ opcja pojedynków

WADY:

– brak spójności kampanii
– niewielka ilość misji

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, Windows 95, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 550, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB*

producent: *Nival Interactive* **wydawca:** *Fishtank Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*
http://www.etherlords.com

STRATEGICZNA

8

NIEZŁA JAZDA

CIVILIZATION III

Trzecie uderzenie Sida Meiera

Bang! Bang! – zawołał mój synek celując do mnie z palca. AUUU! – odparłem grzecznie i zwaliłem się na kanapę. I tak z pięć razy. Zabawa była świetna, tyle że głupia. I to by właściwie wystarczyło za całą recenzję produktu Sid Meier's Civilization III, ale rzetelny miłośnik gier strategicznych nie odpuści tak łatwo. Szlachetność gier zaliczających się do tego gatunku polega na tym, że odwołują się do sfer umysłu najbardziej abstrakcyjnych, takich jak rozum, świadomość, a przynajmniej zwykła inteligencja. Co z tego wynika? A to właśnie, że poczynaniami gracza kierują w równej mierze emocje i wyobraźnia, jak umiejętność przewidywania i wyciągania wniosków, czyli ogólnie mówiąc – logika. A jak tu przystaje „Cywilizacja"?

Vicor

Pamiętam dobrze – jedynka to była pierwsza wielka miłość – nie tylko moja. Z dwójką parę lat przeżyłem w zgodnym konkubinacie. Trudno się dziwić, że i trójkę zacząłem pieścić z sentymentem. I co? Na pewno z wszystkich trzech jest najbardziej, że tak powiem, „chętna". Wygląda wręcz ponętnie. Widać wyraźnie, że firma dopuściła do staruszki kilku utalentowanych grafików, którzy z sercem zabrali się do balsamowania zwłok. Chwała im za to. Makijaż wyszedł nieźle, a animacja oddziałów jest naprawdę rewelacyjna. Z dźwiękiem też kombinowali dobrze, choć może nie do końca, bo na dobrym podkładzie muzyki, dyskretnie dopasowującej się do przemijających epok, co rusz wybuchają krętyńskie UUUCH-y, a pływające po morzach statki zgrzytają niemiłosiernie, jak zdezelowana proteza.

Nic to – dźwięk można zakneblować, przeanalizujmy to czego nie sposób wyłączyć – poza wyjściem z gry. Cóż zrobili programiści od momentu wydania poprzedniej części gry? Nic! Kto chce i zna się, może zajrzeć pod kiecę programu i przekona się, że do schematu **Civilization I i II** dopisane zostały może ze dwie linijki kodu. Rozumiem, jak ktoś robi program szachowy, to ma do dyspozycji tomy teorii. Gorzej z grą typu ***Civilization***, którą autor powołał do bytu w natchnieniu młodości. Tu trzeba samemu tworzyć teorię. Ale po kiego diabła? Mamy patent na kod źródłowy, grafika zamydli oczy i jakiś czas nowe wcielenie będzie przynosiło dochód. A za rok czy dwa ten sam kod sprzedamy innym grafikom, dorzucimy kilka nowych cudów świata, do CIA dodamy KGB, do ogrodów Semiramidy fundację imienia Hillary Clinton – i tak pociągniemy do emerytury.

A tymczasem gracze spragnieni strategii, jakiś czas pobawią się w nasz starynowy patent, który polega na tym, że ich komputerowy przeciwnik ma tylko jedno zadanie – mnożyć się jak przysłowiowe króliki. W **Civ 3** nie ma śladu innej strategii, poza tą: zasiedlić każdą piędź ziemi i złożyć swoją szlachetną pupę na każdym pikselku grafiki. Rolą gracza jest wyłącznie ograniczanie tego spontanicznego rozrodu. Jeden uwinie się z tym w jedną noc, inny musi się z tydzień podroczyć. Ktoś kiedyś zrobił grę podobną, nazywała się ***Settlersi*** i była naprawdę sympatyczna, ale przede wszystkim to byli ***Settlersi***, a nie z grubej rury – Cywilizacja.

Jak jesteśmy przy ***Settlersach*** – tam wszystkie postacie miały swoje zadania i wykonywały je skrzętnie. W **Cywilizacji III** całe stada Zulusów, Irokezów i innych dalmatyńczyków – jeśli ich nie wytłuczesz w zarodku – bez sensu latają po ekranie, a jeśli masz ich akurat w polu widzenia – będziesz w turze komputera tracił czas na oklaskiwanie tańca dzielnych wojowników, z których każdy musi do końca dorżnąć swego chodzonego,

aż mu się skończy limit ruchu. Zabawa przednia!

Żeby jednak nie było za łatwo i mało inteligentnie, program pilnie baczy na Twoje postępy, a tu i ówdzie ma wklepany bit, po którym dostajesz komunikat: „Babilończycy podjęli budowę sieci McDonalds". Nic zrobią tego, oczywiście, jeśli Ty nie jesteś już na etapie podsmażania frytek. Dla ubawu więc, na turę przed uruchomieniem własnego interesu, dowiesz się: „Babilończycy tyją w McDonaldach!". Oni tyją, a ty wyjesz. A ja na to – a takiego! Wyłącznie gracze dają się nabrać na wpakowanie jakiegoś miasta w trwające wieki wznoszenie cudów świata. Komputerowy przeciwnik nie bawi się takimi drobiazgami – gdy się uprze, w jednej turze wyprodukuje trzy jednostki, zbuduje uniwersytet i gorzelnię, a wszystko to w jednym mieście. Od cudów świata zaś, ma programową loteryjkę, która we właściwym momencie przydzieli mu – bez kosztownych inwestycji – piramidę albo inne Las Vegas.

W jedynce i dwójce wystarczyło osiągnąć właściwy cywilizacyjny poziom i mogłeś do woli naprodukować kanonierek, samolotów, czy czołgów. Trójka jest inteligentniejsza. Tu potrzebne są surowce – na przykład węgiel. Nie pojedziesz bez pary i ognia, czołg nie ruszy z miejsca bez ropy. Sensowne. To czego się czepiam? A tego, że te wszystkie zasady dotyczą wyłącznie gracza. Komputerowy przeciwnik może nigdy nie powąchał prochu, ale i tak jak zechce, wystawi przeciwko Tobie dzielnych muszkieterów. Po prostu surowców nie potrzebuje. A Ty – buduj kopalnie, handluj, żebraj u Zulusów. Dla pełnego ubawu masz jeszcze dyplomację. Przetestowałem to skrzętnie, ale dam tylko przykład: moi przeciwnicy hasali w pióropuszach i z ciupagami, kiedy jedno z moich miast zafundowało sobie siedzibę ONZ. Żyło mi się dostatnio w pełnej demokracji, bo sprytnie wojnę ze wszystkimi podjąłem jeszcze za komuny, a potem tłukłem każdego, kto mi wdepnął na ojczystą ziemię. Dawno mogłem Trzeci Świat zrównać z ziemią, ale z masochistycznym zacięciem przyglądałem się kolejnym wygłupom programu, próbującego jakoś mi dokopać. Bez żadnej przyczyny zanieczyszczenia sypią się z nieba, chociaż nie mam żadnej kopalni, ani jednej fabryki w mieście – bo mi niepotrzebne. Przeludnienie też mało straszne – ja mam trzy skromne miasta, trzech moich przeciwników ma po jednym, bo tyle im pozwalam mieć. Aż tu nadało to ONZ. Dla zmyły program przepuścił dwie tury, a potem pyta: „Czy weźmiesz udział w głosowaniu na Sekretarza ONZ?". Kto by nie wziął. Ale akurat miałem dyktatorski nastrój i nie lubiłem głosowań. Kliknąłem „nie" – niech sobie wybiorą kogo chcą. Ale gry strategiczne to gry strategiczne, a **Civilization** to ich forpoczta przecież. No więc w następnej turze znów pytanie: „Czy weźmiesz udział?". A ja – „nie". I tak z trzydzieści razy. Aż wreszcie coś dotarło do mojej tępej pały. Z gorliwością kliknąłem „tak". Aż się ekran rozpromienił z uciechy. Bach! Bach! Bach! Ich było trzech, a ja sam. „Przegrałeś"! Program błyskawicznie spakował manatki i tyle go widziałem. Gdzieś zza Oceanu dobiegło westchnienie ulgi w piersi pana Sida Meiera – wreszcie dowalił temu idiocie, który wszystko robi nie tak jak trzeba. No i co? Ubaw po pachy. Tylko co to ma wspólnego z grą strategiczną?

Jaki z tego morał? Jako gra planszowa, w której odkrywa się nowe lądy i toczy bójki przy pomocy zabawnych ludzików, **Cywilizacja III** jest bardzo sympatyczna, chociaż spokojnie mogła pozostać dwójką z nowymi krasnoludkami. Gotów jestem też przełknąć żałosne bratanie Greków i Rzymian z cywilizacjami Irokezów i Siuksów, jakby nie było równie atrakcyjnych syberyjskich plemion. Jestem odporny na głupotę. A młodzi ludzie? Sami muszą się otrzaskać. Lecz jako gra strategiczna **Civilization III** jest pozbawiona sensu, gdyż sztuczna inteligencja programu nie respektuje żadnych zasad z instrukcji i bazuje wyłącznie na nachalnym oszukiwaniu gracza. Również przełączanie stopni trudności, zamiast zmuszać do intensywniejszego myślenia, zwiększa jedynie irytację. Tak więc miłośników gry, do których się zaliczam, namawiam gorąco – kochaj i graj, ale pamiętaj, że to nie anioł, tylko stara, wredna, hmm... „Cywilizacja". ❐

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Miesiąc temu pisząc w teście wersji beta ***Europy Universalis 2*** słowa „nie lubię, gdy gra oszukuje", nie spodziewałem się, że wkrótce spotkam się z największym oszustem w historii. **Civilization 3**. To gra, w której wszystkie reguły dotyczą wyłącznie gracza, zaś komputer może je do woli łamać: buduje drogi i irygacje bez użycia robotników, nie potrzebuje surowców strategicznych, cudy świata wysypuje ot tak, z rękawa; doskonale zna rozmieszczenie wojsk gracza i atakuje tylko w najsłabszych miejscach, a do tego na początku rozgrywki stawia „swoje" miasta w najlepszych miejscach, gracza zaś byle gdzie. Rzecz jasna, w poprzednich grach z cyklu było podobnie, ale komputer oszukiwał dyskretnie – tu zaś robi to „na chama", wprost na oczach gracza. Sądzę, że gra ta może przypaść do gustu wyłącznie strategom początkującym – ogólnie jednak jest to najczarniejsza karta w historii Cywilizacji.

Moja ocena ☹

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobra oprawa graficzna
+ indywidualne jednostki dla każdej nacji

WADY:
– oszustwa SI
– zbędne wynalazki

Cena: 159,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95*

Wymagania zalecane: *128 MB RAM, CD-ROM x32*

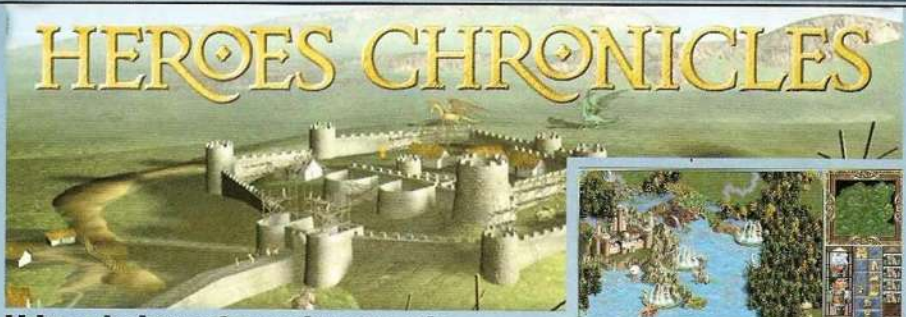
producent: *Firaxis Games* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.civ3.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

HEROES CHRONICLES



Udane bohaterów wskrzeszanie

Firma New World Computing ma ambicję wychylenia się poza regułę „do trzech razy sztuka". Kolejne odsłony *Heroes of Might and Magic* były całkiem udane i – obym nie był złym prorokiem – podobnie rzecz będzie się miała z *Heroes of M&M 4*. Skąd ten optymizm? Otóż w antrakcie między odchodzącymi w niebyt *Herosami 1, 2* i *3*, a zrewolucjonizowaną „czwórką", wytwórnia postanowiła ściągnąć jakieś jeszcze profity ze sławy wspomnianej trylogii i spłodziła cykl czterech kampanii Heroes Chronicles, sprzedawanych jako odrębne produkty. Chęć zysku to cecha zbożna przecież – pomyślałem, a jako miłośnik serii winienem szczyptę straconego czasu dołożyć do kapitału firmy – przetestowałem dwie pierwsze kampanie. I co? Oczywiście – łabędzi śpiew. Ale jak przyjemny!

Vicor

„Władcy żywiołów"

Tym, co spaja czteroksiąg, jest malownicza postać barbarzyńcy Tarnuma. Osiłek ów tuła się po różnych krainach i kupczy nietuzinkowymi talentami raz to wspomagając niebieskie gremliny, to znów ucząc elfy łucznictwa albo przerabiając na kuszników weteranów spod Hastings.

We „Władcach żywiołów" Tarnum przywdziewa szatę czarnoksiężnika. Gdzieś mu się zrazu, co prawda, zapodziewa magiczna księga i z rzucania czarów raczej nici na wietrze, ale za to przyprowadza ze sobą pluton niesamowitych „czarodziejów", a – co ważniejsze – sam potrafi na takowych przechrzcić wszystkich mnichów, kapłanów, magów i arcymagów.

Całą kampanię można podzielić na trzy etapy. Pierwszy to właściwie jeden rozdział zatytułowany „Kłopoty z magią" – dość proste wprowadzenie Tarnuma w świat gremlinów, gargulców, golemów i magów. Tutaj Tartun zdobywa pierwsze doświadczenie, osiąga ósmy poziom maga, a przede wszystkim dobiera sobie dwóch kapitanów, którzy będą mu towarzyszyć w kampanii. Z czasem dołączy do nich czwarty.

Drugi etap to wciąż platoniczna miłość gremlinów do Tartuma i cztery wielkie przedsięwzięcia przeciw czterem żywiołom. Etap trzeci jest najtrudniejszy, kiedy Tartum wkracza na ziemię wroga i sam zaczyna dowodzić driadami i syflidami, żywiołakami powietrza i burzy, wody i lodu, ognia i energii, ziemi i magmy. Z ich pomocą, ale też przy potężnym wsparciu starej gwardii czarodziejów, przychodzi mu stoczyć ostatnią wielką bitwę tej kampanii.

Co można powiedzieć o całości? Jak na łabędzi śpiew przystało grafika niewiele odbiega od wysłużonego image z ***HoMM3***, ale trzeba przyznać, że firma nie poszła na łatwiznę i do kampanii prowadzonej w strefach czterech żywiołów dołożyła całkiem nowe elementy graficzne, podnoszące tak wiarygodność fabuły, jak jej atmosferę. Co poza tym – dźwięk OK, polska wersja językowa – przyzwoita.

„Szarża smoków".

Tym razem Tarnum, u boku druidów i elfich strażników, podejmuje misję wyzwolenia zielonych i złotych smoków, z którymi elfy od wieków żyły w przyjaźni, a które przepadły gdzieś, jak głosi legenda – za sprawą tyleż potężnej, co wrednej, smoczej królowej Mutare.

W tej kampanii przychodzi dla Tartuma czas terminowania łuczniczego rzemiosła i – jak na barbarzyńcę przystało – już na początku epopei wyłazi z niego mistrz nad mistrze. Może w pewnych umiejętnościach ustępuje elfom, ale też potrafi coś, do czego nie jest zdolny żaden z nowych towarzyszy. Umie przeszkolić zielonych i srebrnych elfich łuczników na prawdziwych strzelców wyborowych, trafiających w cel bezbłędnie z każdej odległości. Czy to wystarczy, aby zapewnić zwycięstwo w tej kampanii? Obawiam się, że nie. Nie na darmo rzecz nosi groźny tytuł „Szarża smoków".

Jak nietrudno zgadnąć, batalia koncentruje się na walkach skrzydlatych jaszczurów, co sprawia, że zabawa jest wysoce skomplikowana – na pewno nie dla początkujących. Poza tym program ma niezły moduł sztucznej inteligencji, a przynajmniej widać wyraźnie, że nie został on spaprany przez stratega wszechczasów, Sida Meiera, który jeszcze w pierwszej ***Civilization*** wpadł na genialną ideę – strategii jako prokreacji, i na tym mu się, biednemu światopogląd ostał, bo i w ***Civ 3*** – jak na cywila przystało – przeciwnik jest zdolny wyłącznie do rozmnażania.

Tak więc „Szarżę smoków" warto polecić graczom, jako strategię może nie genialną, ale na pewno przyzwoitą. Jest też najtrudniejsza w cyklu, więc może być niezłym wyzwaniem dla tych, którzy nie cierpią łatwizny. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wspólny główny bohater
+ RPG-owe podejście do kompletowania drużyny

WADY:

- zbyt krótkie kampanie
- miejscami wyśrubowany poziom trudności

Cena: 59 zł | **Wersja polska** | **Demo: CD 12/01**

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 166, 32 MB RAM*

producent: *New World Computing* **wydawca:** *3DO*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.3do.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Ewolucja strachu

99 zł przystępna cena

Daj się pochłonąć najbardziej przerażającej grze wszechczasów. Wciel się w jednego z trzech zajadłych wrogów: Obcego, Predatora lub Marine. Każdy z nich posiada nowy zestaw broni i umiejętności. Śledź akcję z trzech perspektyw. Przetrwa najtwardszy - tylko jeden gatunek może zwyciężyć. W środku znajdziesz coś eXtra - grę niespodziankę.

współwydane przez: SIERRA, FOX INTERACTIVE

opracowane przez: MONOLITH

strona rekomendowana: http://avp2.gry-online.pl GRY OnLine www.gry-online.pl

sprzedaż wysyłkowa: MIC

patronat: TENBIT.PL

PLAY

© 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens vs. Predator, Fox Interactive and their respective logos are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Sierra is a trademark of Sierra On-Line, Inc.

THE TROMA PROJECT

W świecie kiczu i rozebranych panienek

Przepis na kiczowatą grę: bierzemy jakąś starą własną produkcję, idealny jest co najmniej dwuletni tetris. W tle umieszczamy rozebrane zdjęcia Pameli Anderson, natomiast jako nagrodę za ułożenie kolejnych dwudziestu rzędów kwadracików, wyświetlamy fragment filmu ze wspomnianą aktorką. Jako materiał dodatkowy na płycie umieszczamy kilka wywiadów, materiał z planu „Słonecznego patrolu" i jeszcze więcej rozebranych zdjęć. Dokładnie według tego schematu działała firma Nekrosoft przygotowując swoją nową grę. Tylko tutaj zamiast tetrisa mamy *Rezerwowe Psy*, a Pamelę Anderson zastąpiły materiały kultowej wytwórni filmowej – Troma Entertainment Inc.

Maciej Jasiński

O ile ***Rezerwowe Psy*** były uczciwie zrobioną grą strategiczną, to bazująca na nich **The Troma Project** nie wymaga od użytkownika myślenia, opracowywania taktyk i kombinowania. Przede wszystkim jesteś tutaj skazany na czwórkę postaci i pozbawiony możliwości rekrutowania nowych. Trójka z bohaterów powinna być doskonale znana miłośnikom filmów Tromy. Są to: Toksyczny Mściciel – uzbrojony w śmiercionośnego mopa, Sierżant Kabukiman – dawny glina z Nowego Yorku, którego mózg przestał prawidłowo funkcjonować oraz Tiffany Shopis – najbardziej znana aktorka (modelka), którą „wypromowały" filmy Tromy. Trio te uzupełnia znany z ***Rezerwowych Psów*** Vincent Mega, który występuje tu pod pseudonimem Stranger.

Siedem misji z jakich składa się gra ogranicza się w zasadzie do stania w miejscu i czekania aż podejdą przeciwnicy. Po ich zabiciu można pozbierać wyposażenie i ewentualnie zmienić broń na lepszą. Nie ma szans na odsprzedanie nadmiaru sprzętu między misjami czy podleczenie bohaterów. Tym samym, taka forma zabawy potrafi znudzić się już po kilkudziesięciu minutach (inna sprawa, że całą grę możesz ukończyć w jeden wieczór).

Zabrakło w **The Troma Project** zabawy w skojarzenia którą zaproponowali ludzie z **Nekrosoftu** w ***Rezerwowych Psach***. Tutaj z poszczególnych map wieje straszliwą nudą. Ponadto część poziomów, czy podkładów muzycznych jest identyczna jak w ***Rezerwowych Psach***. Źle to świadczy o autorach, którym nie chciało się nawet stworzyć oryginalnych scenografii nawiązujących do filmów Tromy (mógł to być np. bunkier z filmu „Surfujący naziści muszą umrzeć" czy wysypisko śmieci na którym mieszkał Toksyczny Mściciel).

Całość produkcji ratują jedynie przerywniki filmowe będące fragmentami filmów Tromy. Wszystko co najlepsze zaprezentowano jednak już na początku, a im bliżej końca gry, tym mniej Tromy (nie licząc instruktażu Michaela Herza, jak połykać i zwracać hamburgery), a więcej beznadziejnych filmików autorstwa **Nekrosoftu**. Każdy miłośnik kiczu powinien być jednak zadowolony z materiałów dodatkowych. Znalazło się tam jeszcze kilka filmów, poradnik jak robić efekty specjalne i zdjęcia panienek rozbierających się w filmach Tromy.

Trudno jednoznacznie ocenić **The Troma Project**. Jako gra jest to produkt bardzo słaby, jako archiwum Tromy – przeciętny, jako kicz – niemal doskonały. Czemu i komu ma służyć ta gra trudno odgadnąć. Wygląda to najwyżej na gadżet reklamowy zamówiony przez Tromę. Widocznie Kaufman i Herz wychodzą z założenia, iż kicz najlepiej promować kiczem. ❐

Ojcowie Toksycznego Mściciela

Rok 1974 był przełomowy w historii kina. Wówczas to dwaj przyjaciele ze studiów: Lloyd Kaufman i Michael Herz, założyli wytwórnię filmową Troma. Zaczęli od komedii erotycznych, jednak wielka konkurencja w tym gatunku, zmusiła ich do zmiany repertuaru. Stworzyli wówczas swój oryginalny styl – kicz w najczystszej formie. Opracowali również własny gatunek będący połączeniem horroru, komedii, filmu erotycznego i wenezuelskiej telenoweli. Jak do tej pory nakręcili oni między innymi: „Croaked – żaba potwór z piekła", „Femme Fontaine – zabójcza dziecina z CIA", „Maniakalne pielęgniarki w poszukiwaniu ekstazy", „Masakra na farmie śmierci" i „Surfujący naziści muszą umrzeć".

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ unikalne materiały Tromy

WADY:

– prymitywność gry
– przestarzały engine

Cena: 29,95 zł | **Wersja polska** | **Demo: —**

Wymagania minimalne:
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95

Wymagania zalecane:
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM

producent: *Nekrosoft* **wydawca:** *TopWare Interactive*
polski dystrybutor: *TopWare Interactive*
http://www.topware.pl

ZRĘCZNOŚCIOWA

2

PORAŻKA

SGK 1/2002
KUPON KONKURSOWY
ORIENTALNE NOCE

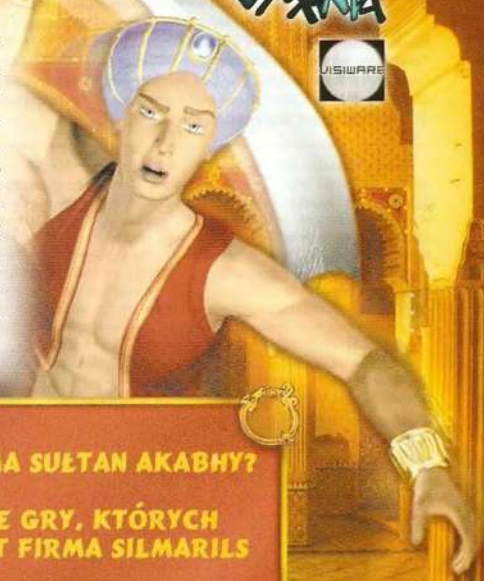
Konkurs Orientalne Noce

Silmarils

wanadoo

MANTA

VISIWARE



„Orientalne Noce" to nowa gra firmy Silmarils. Z okazji premiery tego programu, wspólnie z jego dystrybutorem firmą Manta, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Do wygrania jest w nim 25 gier, a wśród nich dynamiczny RTS „Primitive Wars" oraz wydana w polskiej wersji językowej gra Polska Goola! By wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. ILE CÓREK MA SUŁTAN AKABHY?
2. WYMIEŃ DWIE GRY, KTÓRYCH TWÓRCĄ JEST FIRMA SILMARILS
3. JAK BRZMI ORYGINALNY, ANGIELSKI TYTUŁ GRY:
   - A) ARABIAN NIGHTS
   - B) ORIENTAL NIGHTS
   - C) DARK NIGHTS

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy pięć pakietów składających się z gier: „Orientalne Noce", „Primitive Wars" i „Polska Goola!". Kolejnych pięć wylosowanych osób otrzyma nagrodę pocieszenia w postaci zestawu składającego się z gier „Orientalne Noce" i „Polska Goola!".

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 stycznia 2002 r.

POLSKA GOOLA!

Polska droga na Daleki Wschód

Wśród gier sportowych na rynku komputerowym panuje spory tłok. Piłki nożne, koszykówki, baseballe i inne golfy bezustannie ścierają się o miano najlepszych. Dla maniaków piłki nożnej najważniejsza do tej pory była *FIFA*, która w ostatnich latach skutecznie wymiotła całą konkurencję. Włoska firma Tredision pokazała, że też ją stać na wydanie piłkarskiej symulacji i w ten sposób pod strzechy trafiła Polska Goola!. Jednakże „polskość" tytułu gra zawdzięcza tylko rodzimemu dystrybutorowi, firmie Manta, bowiem jej oryginalny tytuł brzmi International Soccer.

Cobra

Polska Goola! oddaje do dyspozycji gracza 40 drużyn narodowych, z czego trzydzieści dwie to reprezentacje, które zakwalifikowały się do Mistrzostw Świata w Korei i Japonii w 2002 roku. Pozostałe osiem to drużyny, którym niewiele brakowało do zakwalifikowania się. Gra oferuje cztery tryby rozgrywki: mecz towarzyski, ligę, puchar i rzuty karne. Liga obejmuje zmagania od 4 do 18 drużyn. W taki sam sposób wybiera się drużyny w trybie pucharowym, z tą różnicą, że drużyn może być maksymalnie 32. Tryby rzutów karnych i meczów towarzyskich nie wymagają chyba większych wyjaśnień z mojej strony.

W skład wspomnianych 40 drużyn wchodzi w sumie 880 piłkarzy, którzy są wiernymi wirtualnymi kopiami swoich pierwowzorów – oddano nawet styl uczesania poszczególnych zawodników. Ich nazwiska, nie są już jednak prawdziwe, nawiązują za to do oryginałów w sposób nie pozostawiający wątpliwości co do ich tożsamości. Tak oto wśród Polaków można znaleźć takie Olisatebe, Kaluzmego, Hajdo, Sfierczewskiego, zaś w zagranicznych reprezentacjach Mc Nanamana, Ofena, Partheza, Amelkę i Zidame.

Komputerowi przeciwnicy w **Polska Goola!** nie dają się łatwo wywieść w pole, piłkarze zagrywają efektownie głową, kopnięcia z woleja czy drybling również nie są im obce. Jedynym poważnym mankamentem jest to, że po zmianie kontrolowanego zawodnika, właśnie wybrany piłkarz zatrzymuje się i stoi jak słup soli. Rusza się dopiero po ponownym naciśnięciu klawiszy kierunkowych, albo gdy dostanie piłkę pod nogi. Poza tym gra się całkiem przyjemnie, miłośnicy ***FIFA*** bez problemu przyzwyczają się do podobnego systemu sterowania, choć mimo wszystko wspomniana wcześniej wada, sprawiła, że skrewiłem w kulminacyjnym momencie kilka ładnych akcji.

Graficzna strona gry nie przystaje do obecnych standardów. Animacje są poprawnie wykonane, ale takie modele zawodników można było zobaczyć już w ***FIFA '97***. Oprawa dźwiękowa natomiast, to zdecydowanie bardzo mocna strona tego produktu. Same dźwięki pochodzące z boiska są dobrze przygotowane, a blasku dodają całości świetne komentarze Mateusza Borka. Jednakże punktem, który psuje obraz całości jest muzyczka, która gra w tle w czasie ustawiania parametrów rozgrywki i wyboru drużyn. Melodia sama w sobie jest ładna, ale odgrywana „w kółko Macieju" staje się tak męcząca, iż nie sposób dłużej przy niej wytrzymać.

Podsumowując, **Polska Goola!** to gra przeciętna. Miłośnikom wirtualnego futbolu może ona dostarczyć rozrywki tylko przez krótki czas. Jeżeli autorzy planują wydanie kolejnych części tego tytułu, to miejmy nadzieję, że następnym razem postarają się o ładniejsze wykończenie graficzne. Na koniec warto jeszcze wspomnieć, że polski dystrybutor gry, chcąc zachęcić do jej zakupu, dodaje do pudełka pada. Pomysł bardzo sympatyczny, choć ja, jako zatwardziały amator sterowania klawiaturą, niespecjalnie radziłem sobie z tym urządzeniem w akcji. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ prezent w postaci gamepada
+ ciekawe komentarze Mateusza Borka

WADY:

– problemy przy przełączaniu się między zawodnikami
– „niedzisiejsza grafika"

Cena: 79,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA
Wymagania minimalne: *Pentium 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2, 128 MB RAM*		★★★☆☆ ★★★½ ★★★½

producent: *Trecision* **wydawca:** *Trecision*
polski dystrybutor: *Manta*
http://www.manta.com.pl

6

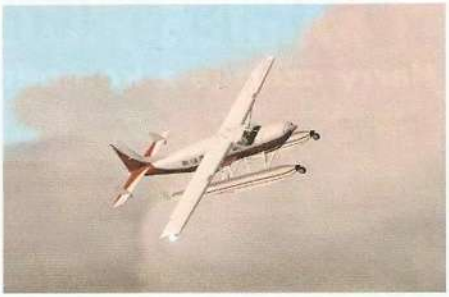
MOŻNA ZOBACZYĆ

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR
PROFESSIONAL EDITION

Wysokie loty Microsoftu

Firma Microsoft zdaje się nie zważać na kryzys, jaki panuje od września na rynku przewoźników lotniczych i zgodnie z tradycją kultywowaną od kilku lat wydała na rynek najnowszą część z serii symulatorów Microsoft Flight Simulator 2002 – Profesional Edition. Ta kolejna i z pewnością nie ostatnia pozycja na liście potentata komputerowego, była oczekiwana już od dłuższego czasu i oto pojawiła się na rynku, niczym gwiazdka na niebie.

Diaz



Esencja gry pozostała identyczna jak w przypadku poprzedników; o takich rzeczach jak strzelanie, zrzucanie bomb, czy też ukrywanie się przed nieprzyjacielem można zapomnieć, gdyż nie na tym opiera się lotnictwo cywilne i sportowe. Bowiem to właśnie te dwie gałęzie aeronautyki są jak zwykle głównym tematem programu. Rozgrywka w skrócie wygląda następująco: otrzymujesz przykładowo Boeinga 777, łączysz się przez radio z wieżą i prosisz o niezbędne informacje meteo, czekasz na pozwolenie na start, kołujesz i „wio" w górę. Na wysokości kilku tysięcy metrów podążasz korytarzem powietrznym do portu docelowego, w międzyczasie podziwiając widoki, lub ewentualnie walczysz z jakąś awarią, lub nieoczekiwanymi zmianami warunków pogodowych. Później starasz się uzyskać kontakt z kontrolą lotów w miejscu docelowym, skąd otrzymujesz odpowiednie informacje, umożliwiające Ci bezpieczne lądowanie.

Do dyspozycji graczy oddano kilkanaście statków powietrznych, począwszy od śmigłowca i szybowca, poprzez niewielkie awionetki i samoloty dyspozycyjne, a skończywszy na olbrzymich maszynach pasażerskich. Każdą z nich pilotuje się w inny sposób, to też poznanie ich wad i zalet zajmie sporo czasu, wydatną pomocą zaś służy tu załączony do gry tutorial. Poziom trudności można oczywiście ustawić, wybierając tylko te elementy, które wydają się być najbardziej interesujące, dzięki czemu bardzo trudny symulator może w każdej chwili zamienić się w zręcznościówkę i na odwrót. Jeśli sam przelot wymyślony przez twórców okaże się zbyt małym wyzwaniem, prosty edytor powinien rozwiązać ten problem; można tu ustawić niemal wszystkie parametry związane z wykonywaniem lotu. Jako ciekawostkę dodam, że, po połączeniu się z internetem, można ściągnąć do gry warunki pogodowe, jakie panują w danej chwili w wybranym miejscu na Ziemi.

Rzeczą, która szczególnie rzuca się w oczy jest jakość wykonania grafiki. Przy wykorzystaniu akceleratora 3D gra prezentuje się rewelacyjnie. Ziemia oglądana z góry zapiera dech w piersiach, a takie metropolie jak Nowy York, Los Angeles, Paryż czy też Londyn, wręcz proszą się by nad nimi polatać i pooglądać widoki. Kilkanaście tysięcy portów lotniczych do odwiedzenia, dziesiątki tysięcy miast i miliony kilometrów powierzchni robią niesamowite wrażenie. Warunki pogodowe wyglądają przecudownie, a same odtworzenie modeli samolotów zdobędzie uznanie nawet największych miłośników techniki lotniczej. Jedynie przy ziemi jakość obrazu zmienia się nieco na minus, niemniej jednak całość i tak plasuje się powyżej przeciętnej.

Również oprawa audio została wykonana na odpowiednio dobrym poziomie. Zadbano o najdrobniejsze elementy dźwiękowe, dzięki czemu, rozmawiając z wieżą kontrolną przy ryku silników samolotu i przebijających się grzmotach burzy, ma się ogromną ochotę na posadzenie maszyny na pasie i przeczekanie złej aury.

Podsumowując, **Microsoft Flight Simulator 2002 – Profesional Edition** jest grą przeznaczoną głównie dla miłośników poprzednich części oraz dla tych, którzy uwielbiają wszelkiego rodzaju przepisy, nakazy i zakazy związane z lotnictwem; wprawdzie rasowy pilot myśliwca nie znajdzie tu dla siebie źródła wrażeń i emocji, niemniej, jako sympatyk symulatorów i on powinien mieć ten tytuł na uwadze. ❐

Cena: 185 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 256 MB RAM, CD-ROM x52, 64 MB akcelerator 3D

producent: *Microsoft* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *Microsoft*
http://www.microsoft.com/games/fs2002

SYMULACYJNA

8

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ znakomita kontynuacja serii
+ wspaniała oprawa audio wizualna
+ możliwość importowania prawdziwej pogody
+ duży wybór maszyn
+ spora liczba lotnisk

WADY:
– głównie dla fanów serii
– zbyt mało interesujących misji

Harry Potter i Kamień Filozoficzny

Harry czaruje z komputera

Szalona machina marketingowa spod znaku Harry'ego Pottera, postanowiła umieścić małego czarodzieja w grze komputerowej. Takim sposobem, po powszechnej radości z faktu, że dzieci poza graniem potrafią również czytać, przyszedł czas, by najmłodsi powrócili przed ekrany komputerów. I nic na to nie można poradzić – żaden z miłośników przygód Pottera nie przejdzie obojętnie obok wirtualnej wersji życia swojego ulubionego książkowego bohatera. Niestety, gra nie jest tak dobra jak książka i stanowi raczej blade odbicie popularnej powieści J. K. Rowling.

Marta Kokocińska

Zabawa w czarodzieja

Harry Potter i Kamień Filozoficzny bazuje na pierwszej części serii o tytułowym chłopcu-czarodzieju. Gra komputerowa jest odzwierciedleniem przygód Harry'ego z powieści, aczkolwiek nie w stu procentach. Zabawa rozpoczyna się już w Hogwarcie, gdzie gracz uczy się stopniowo poruszania po zamku, wykonywania prostych czynności, a także uczeszcza na lekcje magii. Przez pierwszą godzinę gry można przyjąć, że jest to samouczek, jednak po dłuższym czasie okazuje się, że do wykonywania tych prostych czynności sprowadza się cała gra. Wątek Kamienia Filozoficznego pojawia się niezwykle rzadko i dopiero pod koniec gry można przekonać się, o co tak naprawdę chodzi. A chodzi oczywiście o to, co w książce – zdobycie Kamienia, pokonanie złego czarodzieja Voldemorta vel Sam-Wiesz-Kto i wygranie konkursu o puchar domów.

Kim jest Harry Potter

Harry Potter to syn dwójki zmarłych tragicznie czarodziejów, po których dziedziczy nadnaturalne moce. Aż do swych jedenastych urodzin wychowany jest w przykrej atmosferze przez wuja i ciotkę – klasycznych „mugoli", czyli ludzi nieczułych na tajemnice otaczającego nas świata i nie wierzących w magię nawet, gdy zaklęcia wkraczają w ich rzeczywistość dosłownie na ich oczach. Jego wielka przygoda z magią rozpoczyna się tuż po wstąpieniu do czarodziejskiej szkoły Hogwart, w której spotyka też wspaniałych przyjaciół w postaci Rona Weasleya, Hermiony Granger i Hagrida Reubena. Życie Harry'ego nie staje się jednak od razu sielanką, albowiem poza towarzyszami zdobywa także zażartych wrogów, wśród których najgroźniejszy jest potężny Sam-Wiesz-Kto, który niegdyś uśmiercił rodziców małego czarodzieja.

Prawie jak książka

Gra doskonale oddaje szczegóły przygód Harry'ego znanych z książki. Gracz już na początku ma okazję spotkać Rona, Hermionę, Neville'a, czy nawet paskudnego Malfoya. Pojawiają się także bliźniacy – Fred i George, którzy podobnie jak w powieści noszą sweterki ze swoimi inicjałami. Poza tym obecne jest całe grono pedagogiczne Hogwartu, a także gajowy Hagrid. Zamek wypełniony jest uczniami, z którymi można porozmawiać i oczywiście duchami, z których najbardziej irytującym jest... Irytek.

Prawdziwą przyjemnością okazuje się jednak nie sama obecność doskonale znanych książkowych postaci, ale przede wszystkim przygody, które się z nimi wiążą. Nie pragnę ujawniać wszystkich miłych niespodzianek, dla przykładu jednak wymienię, że Harry pojedynkuje się na miotle z Malfoyem, gra w Quidditcha, pomaga Hagridowi w smoczej sprawie i przede wszystkim uczy się czarów, które potem przy różnych okazjach wykorzystuje. A wszystko to ładnie i logicznie połączone. Zdarzają się momenty, które zostały zaledwie zaczerpnięte z książki i zmienione dla potrzeb gry – tak dzieje się na przykład, gdy gajowy daje Harry'emu flet za przysługę, zamiast w charakterze prezentu gwiazdkowego. Niektórym graczom takie zmiany mogą nie przypaść do gustu, jednak dzięki temu gra pozostaje spójna. Nie wszystko przecież daje się przenieść do wirtualnego świata, który rządzi się innymi prawami niż literatura.

Czary-mary, hokus-pokus

Jak przebiega rozgrywka? Gracz strzałkami porusza postacią, z kolei myszką rzuca czary i wykonuje różne czynności zależnie od sytuacji. Skoro już wspomniałam o rzucaniu czarów, to jest to czynność niezwykle prosta. Wystarczy zwrócić się w stronę konkretnego przedmiotu, użyć różdżki, a ona sama zdecyduje, o jaki czar w danym momencie chodzi. A czarów nie ma znowu tak wiele i dość szybko ich automatyczne użycie nudzi.

Latanie na miotle to coś, czego każdy miłośnik Pottera chciałby spróbować. Gra pozwala od-

Kto dał światu Pottera?

Joanne Kathleen Rowling urodziła się w 1965 r. w Anglii. Podobno od początku wiedziała, że będzie pisać. W 1990 r. w trakcie podróży pojawił się pomysł napisania historii o chłopcu, który jest czarodziejem. Autorka losy bohatera spisywała na serwetkach w barach i pubach. W końcu powieść „Harry Potter i Kamień Filozoficzny" ukazała się w czerwcu 1997 roku i osiągnęła prawie natychmiastowy sukces.

dać się tej pasji do woli. Sterowanie miotłą jest teoretycznie banalne, jednak w praktyce sprawia nieco kłopotu. Być może trzeba mieć wrodzony talent... Nawet nie chcę się przyznawać, ile czasu zajęło mi strącenie Malfoya z miotły... I jest jeszcze oczywiście Quidditch. Niewtajemniczonym krótko wyjaśniam, że jest to gra, która łączy w sobie elementy footballu amerykańskiego, piłki ręcznej i rugby. Tyle, że cały mecz rozgrywany jest na miotłach. Ty, czyli Harry, jesteś ścigaczem, co oznacza, że musisz na boisku odnaleźć fruwający złoty znicz, dzięki czemu wygrywasz mecz.

Podczas gry zwiedzisz mnóstwo lokacji, w których należy popisać się przede wszystkim zręcznością. Nie jest to z pewnością ***Tomb Raider***, ale zasady są podobne – przeskocz, przesuń, wejdź, itp. Do pewnego momentu wszystkie te czynności wykonuje się bez trudu, jednak musiałam poratować się w pewnym momencie niezwykle przydatną funkcją „Autoskok" (w końcu ile razy można próbować przeskoczyć z pieńka na pieniek).

Krzaki na prostopadłościanie

O muzyce niewiele ciekawego można powiedzieć. Jest dość ładna i przyjemna dla ucha, choć czasami denerwuje. Krótko mówiąc – nic nadzwyczajnego. Może to i lepiej, bo łatwiej można skupić się na walorach graficznych.

Jeśli chodzi zaś o stronę graficzną, **Harry Potter i Kamień Filozoficzny** to kawał rzetelnej roboty w trójwymiarze. Zaznaczam, że nie jest to jakieś cudo czy rewolucja, ale nie sposób zaprzeczyć, że pod względem wizualnym gra cieszy oko. Przede wszystkim zaś animacja postaci – płynne, naturalne ruchy. Miło, że każdy uczeń ma inną buźkę, ale wielka szkoda, że w trakcie rozmowy twarz pozostaje jedynie tapetą i nie okazuje żadnych oznak życia. Dziś chciałoby się czegoś więcej, ale takie niedociągnięcie można w końcu wybaczyć.

Świat, po którym porusza się Harry Potter jest malowniczy i zróżnicowany. Nie ma tu wszakże jakże przyjemnych dla oka efektów cieni, ale należy się pochwała za tekstury w zamku. Niestety po pochwale nastąpi znowu krytyka – te straszne ściany zieleni... Drzewa i krzaki na prostopadłościanie... Szkoda.

Harry pod choinką

Na zakończenie dodam, że **Harry Potter i Kamień Filozoficzny** to pozycja bezkrwawa. Nikt tu nie ginie i krew nie leje się po ścianach. Niektórych być może to zmartwi. Wierzę jednak, że prawdziwym fanom Harry'ego nie będzie to przeszkadzać.

Gra o Harrym Potterze to przede wszystkim porządne odzwierciedlenie książki. Nie jest to tytuł rewelacyjny, ale z pewnością wart uwagi. Polecam go każdemu miłośnikowi literatury J. K. Rowling – może jeśli przydusić „świętego" w czerwonym wdzianku, Harry zląduje pod choinką w charakterze prezentu? ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ bohaterowie rodem z literackiego pierwowzoru
+ animacja postaci
+ gra dla dużych i małych Potterów

WADY:

– zignorowanie niektórych wątków
– mało czarów
– ograniczony zapis stanu gry

Cena: 129 zł	Wersja polska	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROMx4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x8*

producent: *Amaze Entertainment* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.eagames.ea.com

7

WARTO ZAGRAĆ

ORIENTALNE NOCE

W pogoni za arabską księżniczką

Wiele lat temu jedną z popularniejszych gier była platformówka *Prince of Persia*. Przygody egzotycznego księcia przemierzającego korytarze zamku w poszukiwaniu swojej ukochanej na długie godziny przykuwały do monitorów graczy na całym świecie. Remake tego hitu, *Prince of Persia 3D*, był nieco mniej udany, ale nie przeszkodziło to grze znaleźć kolejnych naśladowców.

Adam Gregrowicz

Orientalne Noce (oryginalny tytuł to **Arabian Nights**), korzystają z tego samego wzorca, co przebój sprzed lat. Samotny bohater imieniem Ali, wyposażony jedynie we własną zręczność i wielki miecz, szuka porwanej wybranki serca. A jest nią nie byle kto, bo Melissa – córka sułtana Akabhy – jedna z jego pięciu cór. W przededniu swoich dwudziestych urodzin, kiedy miała stanąć na ślubnym kobiercu z Alim, została uprowadzona. A trzeba wiedzieć, że jeśli Melissa nie wyjdzie za mąż przed ukończeniem 20 lat to – jak głosi przepowiednia – stanie się wstrętną „kobietą ulicy", a sułtan i jego rodzina utracą władzę w królestwie. Wspomniany już Ali gra więc o nie byle jaką stawkę. Głównie dzięki swoim akrobatycznym umiejętnościom, na miarę wyczynów Lary Croft, musi przemierzyć siedem etapów rozgrywających się na cmentarzu, w krypcie, świątyni, pałacu, ogrodach – słowem, w typowych scenariach przynależnych sułtanowi i jego świcie. Do swojej dyspozycji, oprócz umiejętności biegania, kopania, skakania, podciągania się, chodzenia po linie, wykonywania akrobatycznych przewrotów i uników, Ali ma spory miecz i magiczne pierścienie. Każdy z nich to możliwość rzucania jednego typu czarów.

Świat Akabhy nie jest zbyt bezpieczny. Biednego Aliego ciągle prześladują różne stwory niesamowicie uprzykrzając, a często wręcz odbierając mu życie. Niestety, gra już na samym początku jest trudna i pokonanie kilku pierwszych przeciwników wymaga sporej ilości prób. To oczywiście mocno irytuje, ale później o dziwo jest już odrobinkę łatwiej. Po pierwsze zaczynasz nabierać wprawy w obsłudze klawiszy i wywoływaniu ciosów specjalnych – do końca swojej wędrówki Ali nauczy się aż trzydziestu różnych combosów – a po drugie coraz skuteczniejsza staje się magia, którą dysponujesz.

Za powstaniem **Orientalnych Nocy** stoi nie kto inny jak słynne studio **Silmarils**, mające na swym koncie takie hity, jak ***Colorado***, cykl ***Ishar***, czy ***Robinson's Requiem***. Doświadczenie więc autorzy mają spore. Widać to wyraźnie w jakości oprawy graficznej i muzycznej. Zarówno grafika i dźwięk stoją na wysokim poziomie. Trójwymiarowy świat zaprojektowany na potrzeby **Orientalnych Nocy** wygląda ślicznie i nie wywołuje uczucia zagubienia powstającego w grach, gdzie wszystkie pomieszczenia są podobne do siebie. Tu tego nie ma – dosyć łatwo można się połapać, którędy iść, gdzie trzeba wskoczyć, a gdzie podciągnąć się, aby dotrzeć do celu. **Orientalne Noce** zostały także doskonale zlokalizowane – szczególnie udane są zmysłowe głosy księżniczek. Zmysłowość zresztą przebija z gry na każdym kroku – córki sułtana ubrane są, a raczej rozebrane, całkiem nieskromnie i w większości animacji pokazują się z najlepszych stron – choć nie za bardzo wiadomo w jakim celu.

Orientalne Noce to głównie propozycja dla miłośników wszelkiego rodzaju zręcznościówek i to tych, którzy mają już doświadczenie i odpowiednio wyćwiczone palce aby dać sobie radę z wyjątkowo wrednymi przeciwnikami. Trudno jej może byłoby konkurować z ***Tomb Raiderem***, ale kilka przyjemnych chwil przy tej grze można spędzić – o ile ma się akurat ochotę na taki typ rozrywki. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa
+ dobrze zaprojektowane poziomy

WADY:

– zbyt wysoki poziom trudności
– niewygodne sterowanie podczas walki

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 1/02 | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233, 64 MB RAM, Windows 95/98/Me, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 300, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: *Silmarils* **wydawca:** *Wanadoo*
polski dystrybutor: *Manta*
http://www.visiware.com

★★★★
★★★
★★★½

7

WARTO ZAGRAĆ

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

FORGOTTEN REALMS

POOL OF RADIANCE™

RUINY MYTH DRANNOR

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

"Witajcie w największym skarbcu wszystkich królestw... Ach, i powitajcie własną śmierć."

- WIELKI WYRM ATHANGLAS

strona rekomendowana:
http://radiance.gry-online.com.pl
GRY OnLine
www.gry-online.pl

współwydane przez: Ubi Soft

opracowane przez: STORMFRONT STUDIOS

sprzedaż wysyłkowa: MG

patronat: TENBIT.PL

PLAY IT
www.play-it.pl

©2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. FORGOTTEN REALMS, DUNGEONS & DRAGONS, D&D and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks and Pool of Radiance is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

AGENT GLINIARZ

Plastuś – najemnik

Dobre parę lat temu pojawiła się na komputerach osobistych przygodówka dla dzieci *Neverhood*, która zachwycała swego czasu swą plastelinową grafiką, ciekawą fabułą i licznymi gagami. Wkraczająca na rynek światowy rosyjska firma 1C postanowiła stworzyć tytuł utrzymany w podobnej konwencji, wydając Agenta Gliniarza, którego niedawno dystrybutor Manta wprowadził do sprzedaży w polskiej wersji językowej.

Vaino

Z dziennika pokładowego

Przemierzający beztrosko przestrzeń kosmiczną dziwaczny pojazd, wraz z rozchełstanym pilotem na pokładzie, wchodzi w kolizję z meteorem. Statek wychodzi z tego bez szwanku, lecz rozgrywający właśnie partyjkę bilardu pilot traci drogą swemu sercu złotą bilę, która jakimś kanałem trafia poza statek i ląduje na pobliskiej planecie. Sytuacja wydaje się być beznadziejna. Jedynym wyjściem wydaje się być wysłanie na ów tajemniczy glob plastelinowego bohatera do zadań specjalnych, czyli... Agenta Gliniarza.

Myślę, więc przejdę

Agent Gliniarz jest grą logiczno-przygodową. Zabawa polega na przechodzeniu kolejnych etapów-zagadek na drodze do wykonania Twojego głównego zadania, którym jest odzyskanie złotej bili. Całość osadzona jest w iście surrealistycznym plastelinowym świecie, zamieszkiwanym przez nie mniej cudaczne postaci. Zagadki, które przyjdzie Ci rozwiązywać, reprezentują bardzo zróżnicowany poziom. Trudno jednak jednoznacznie stwierdzić czy to dobrze, czy źle. Z jednej strony ich różnorodność powoduje, że rozwiązując jedną łamigłówkę nigdy nie wiesz czym zaskoczy Cię następna, z drugiej zaś trafiają się również banalnie proste problemy jak choćby epizod, w którym należy odnaleźć klucz w nie zasługującym na swą nazwę labiryncie.

Agent Gliniarz to gra adresowana przede wszystkim do młodszych graczy. Mam jednak w tej kwestii pewne zastrzeżenia. Na początku sam miałem problemy z połapaniem się o co w niektórych zagadkach chodzi, utrudnieniem jest również brak opisów przedmiotów oraz fakt, iż postacie porozumiewają się językiem migowo-chrząkanym. Ogólnie jest to może i bardzo ciekawe rozwiązanie, ale jak się w tym dzieci połapią – nie wiem. Chociaż być może nie doceniam ich możliwości.

Plastelina górą

Grafika, aczkolwiek przyjemna, mogła także zostać lepiej dopracowana. Świat, w którym poruszają się bohaterowie, jest bogaty kolorystycznie i bardzo dobrze wykonany. Niestety same postacie i elementy animowane rażą „kanciastością", co przy dzisiejszych wymaganiach graczy w ogóle nie powinno mieć miejsca. W końcu dzieci nie są bezkrytyczne i aby je odciągnąć od dopieszczonych graficznie „krwistych dań", trzeba mieć silny argument w postaci grafiki bez zarzutu, którego **Agentowi** niestety brakuje.

Podsumowując **Agent Gliniarz** jest ciekawą pozycją, lecz niestety nie pozbawioną wad. Łamigłówki są zróżnicowane, ale niektóre mogą sprawiać kłopoty młodszemu graczowi. Niekonwencjonalny świat, śmieszne ludki (chociaż graficznie niedopracowane) oraz przyjemna dla ucha muzyka, świetnie współgrają, tworząc charakterystyczny klimat. A wszystko przyprawione jest dozą humoru sytuacyjnego.

Chwila refleksji

Pomimo oryginalności **Agenta**, starszym graczom mimo wszystko odradzałbym jego zakup. **Manta** postanowiła co prawda sprzedawać tytuł za wyjątkowo niską cenę 49 zł, niemniej jednak wielu może się to wydać i tak zbyt wysoką sumą za pozycję, którą przejdzie się tylko raz. Co innego dzieci, do których – jak pisałem – gra tak naprawdę jest adresowana. Z myślą o nich właśnie można rozważyć podłożenie pudełka z tym tytułem pod choinkę. ❐

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM x8*

Wymagania zalecane: *Pentium 300, 32 MB RAM*

producent: *1C* **wydawca:** *1C*
polski dystrybutor: *Manta*
http://www.manta.com.pl/polish/software/agent.htm

PRZYGODOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ nietypowy, ciekawy plastelinowy świat
+ niekonwencjonalna forma gry
+ różnorodność łamigłówek

WADY:

– miejscami zbyt trudna dla młodszego gracza
– niedopracowana grafika postaci
– gra na jeden raz

WYŚCIG WYKRĘTÓW

Rosyjski surrealizm

Coraz więcej dobrych gier zaczynają tworzyć programiści pochodzący z byłego bloku wschodniego (chociażby czeskie *Hidden & Dangerous*, *Operation Flashpoint*, czy też nasz rodzimy *Schizm*). Świadczy to tylko o tym, że bardzo szybko nadrabiamy zaległości, które mamy (mieliśmy?) w stosunku do państw zachodnich. Poziom programów tworzonych w Europie Wschodniej szybko się podnosi i kto wie, czy już niedługo nie powstanie tu dzieło, które w pamięci graczy przejdzie do historii jako „rzecz kultowa". Wyścig Wykrętów rosyjskiej formacji KD-LAB tego tytułu raczej nie zdobędzie, ale jest to zarazem kolejny przykład gry z bloku wschodniego wykonanej na światowym poziomie.

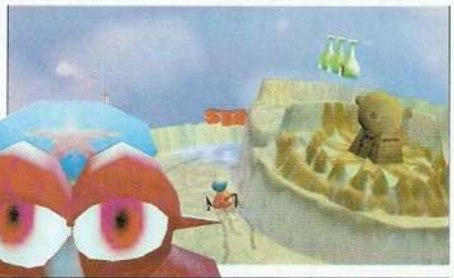
Mariusz Puzynowicz

Fabuła gry w dużym skrócie przedstawia się następująco. Otóż na planetę Wykręt podstępem napadają „Dizlowy Mutant" i „Elektrozombi", którzy pragną zdobyć całe zapasy „Wykręconej Wody" (najwartościowszy surowiec tu występujący). Twoim celem jest więc pokonanie agresorów i odzyskanie dostępu do drogocennego płynu. Aby to uczynić musisz nakłonić najeźdźców do wyścigu z Tobą i w nim zwyciężyć. Jednak żeby tego dokonać, trzeba im udowodnić, że jest się nieprzeciętnym kierowcą, co wiąże się z licznymi potyczkami z mieszkańcami Wykrętu. Osnowa akcji nie jest może najmocniejszą stroną gry, jednak „lepszy rydz niż nic". Tym bardziej, że jest to jeden z nielicznych przypadków, kiedy wyścigi posiadają fabułę. W grze wcielasz się w wybranego przez siebie bohatera, który jest też zarazem pojazdem, jednak początkowy wybór nie ma żadnego znaczenia, gdyż w dowolnej chwili można go zmienić na innego. Każdy z nich charakteryzuje się trzema cechami: energią, przyśpieszeniem i zwrotnością. Mech, bo tak nazywają się tutejsze auta, posiada też trzy zaklęcia, które pomagają w odniesieniu zwycięstwa.

Wyścigi nie odbywają się na Wykręcie lecz na sześciu planetach leżących w pobliżu. Na każdej z nich jest po kilka tras (łącznie 29), ale na początku dostępnych jest tylko kilka. Główną nagrodą na każdym torze jest nowe zaklęcie do Mecha i odblokowanie dostępu do nowej areny. Oprócz tego należy zbierać butelki z Wykręconą Wodą, za które kupuje się czary i prawo do ścigania się na świeżo odblokowanej trasie. Butelki z płynem dostaje się za przejechanie punktów kontrolnych porozmieszczanych na trasie (oczywiście im lepsza pozycja przy wjeździe, tym większa ilość otrzymanych buteleczek).

Same tory i ich otoczenie są bajecznie kolorowe i bardzo ciekawie zaprojektowane. Co chwila napotkać można jakieś rampy i wyskocznie. Jednak niektóre z aren są bardzo podobne do siebie, co psuje nieco radość z odkrywania „nowych" terenów zmagań. Wyścig jest niewiarygodnie szybki. Do teraz nie mogę oprzeć się wrażeniu, że w wielu momentach decydującą rolę odgrywa... chaos i przypadek. Po prostu w wielu miejscach nie można nadążyć nad rozwojem wypadków. Oprócz tego drogę do zwycięstwa utrudniają liczne „przeszkadzajki" w postaci motyli, głazów, itp. Także sami przeciwnicy nie ułatwiają Ci zadania. Wygrać z nimi jest trudno, rzucają co chwila czarami, rzadko wpadają w zastawione pułapki i są piekielnie szybcy. Poziom trudności może zniechęcić, szczególnie początkującego gracza. Na szczęście można też ścigać się w trybie turowym (ja nazywam go wariantem dla strategów). Wyznaczasz Mechowi trasę, po której ma jechać i w których momencie ma rzucić czar. Następnie włączasz czas rzeczywisty i obserwujesz, jak radzi sobie Twój pupil. Jeżeli coś idzie nie po Twojej myśli, zatrzymujesz czas i korygujesz trasę przejazdu. Proste, prawda?

Wyścig Wykrętów byłyby bardzo dobrą grą, gdyby nie niedociągnięcia wymienione przeze mnie. Mimo tego, warto się z nią zapoznać, chociażby po to, by zobaczyć jak działa tryb turowy i ze względu na atrakcyjną cenę produktu. ❐



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ duża ilość tras
+ tryb turowy
+ „wykręcony" humor
+ ciekawy tryb turowy

WADY:

– szybko się nudzi
– słaba ścieżka dźwiękowa
– chwilami zbyt trudna

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *P2 300, 32 MB RAM, CD-ROM x2, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *P3 500, 64 MB RAM, CD-ROM x24, 16 MB akcelerator 3D*

producent: *KD-LAB* **wydawca:** *1C*
polski dystrybutor: *Manta*
http://www.manta.com.pl

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

WARTO ZAGRAĆ

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Nowe szaty króla, czyli powrót legendarnego FPS-a

Od dłuższego czasu miłośnicy strzelanek 3D czekają na powrót trzech wielkich tytułów: ***Wolfenstein 3D***, ***Doom*** i ***Duke Nukem 3D***. Prace nad nowym ***Doomem*** wystartowały najpóźniej i w związku z tym przyjdzie nam jeszcze poczekać na jego premierę. O ***Duke Nukem Forever*** krążą już legendy i dowcipy, najczęściej niepochlebne, gdyż twórcy gry zwodzą sympatyków ***Duke'a*** od jakichś pięciu lat i na razie nic z tego nie wynika. W tej sytuacji ***Wolfenstein 3D***, tytuł który kiedyś zapoczątkował burzliwy rozwój FPS-ów, znowu objął prowadzenie. Tym razem stał się pierwszym w stawce powracających gigantów.

toomek i sys/yavor

W przypadku nowego tytułu należącego do określonego cyklu, takiego jak ***Quake*** czy ***Jedi Knight***, nie sposób uniknąć odniesień do wcześniejszych części. Porównuje się przede wszystkim jakość oprawy graficznej i dźwiękowej oraz grywalność. W przypadku **Return to Castle Wolfenstein** (w skrócie **RtCW**) takie porównania nie mają sensu, gdyż nową grę od pierwowzoru dzieli kilka generacji sprzętu i oprogramowania. Tym niemniej jedną rzecz można stwierdzić już po kilku minutach grania: klimat **Return to Castle Wolfenstein** idealnie odpowiada temu, czego należy oczekiwać po Wolfensteinie 3D A.D. 2001.

Powrót do zamku Wolfenstein w obecnej postaci zawdzięczamy ekipie programistów i grafików z **Grey Matter Studios (GMS)**. Systemu graficznego dla nowego produktu dostarczyła niezawodna firma **ID Software**, której zawdzięczamy także pierwowzór gry z roku 1992. Ostatecznie do generowania świata **RtCW** wykorzystano elementy z systemów Quake III Arena i Team Arena.

Ekipa GMS rozpoczęła prace nad nowym projektem od podróży po Europie. Efektem tego były tysiące zdjęć zamków, domów, kamieni, drzew, umocnień i wszystkiego co wyglądało na pochodzące z okresu II wojny światowej. Podobnie wnikliwie potraktowano studia nad uzbrojeniem i umundurowaniem żołnierzy. Zgromadzona dokumentacja posłużyła do wykonania obiektów 3D w programie 3D Studio MAX i ich właściwego potekstu rowania.

Znakomity wygląd obiektów to jedynie połowa sukcesu. Równie istotny jest naturalny sposób poruszania się postaci oraz ich SI (sztuczna inteligencja). Za ruch odpowiedzialny jest w RtCW system animacji szkieletowej, który umożliwia animowanie cyfrowych postaci z wykorzystaniem urządzeń typu motion capture (to takie specjalne urządzenia, które umożliwiają przekształcenie ruchu rzeczywistych obiektów na postać cyfrową). Dzięki temu animacja postaci w **RtCW** jest niespotykanie płynna.

Twórcy gry położyli szczególny nacisk na moduł SI. Żołnierze niemieccy nie są jedynie zgrają bezmyślnie biegnącego na zagładę mięsa armatniego. Wzajemnie osłaniają się w czasie akcji, podchodząc do gracza korzystają z wszelkich dostępnych po drodze kryjówek, a przyciśnięci do muru wzywają posiłki i starają się ograniczyć jedynie do obrony.

System dźwiękowy gry został tak opracowany, aby maksymalnie podkreślać rozgrywające się na ekranie zdarzenia. Żołnierze między sobą rozmawiają po niemiecku, natomiast wszelkie wypowiedzi skierowane do gracza mówione są w języku angielskim z wyraźnym niemieckim akcentem. Zadbano również o to, aby natężenie głosów zmieniało się wraz z przemieszczaniem się postaci względem gracza.

Poszczególne misje są poprzedzane i kończone sekwencjami filmowymi rozwijającymi historię opowiadaną w grze. Do tego celu wykorzystano system zewnętrznych kamer, który standardowo dostępny jest w oprogramowaniu ID Software. Inaczej mówiąc, filmiki takie są po prostu fragmentami gry widzianymi „z boku".

Od samego początku **RtCW** pomyślany został jako gra składająca się z dwóch odrębnych modułów, z których jeden odpowiedzialny jest za grę solową, a drugi za tryb rozgrywki wieloosobowej (zadbano nawet o taki szczegół jak osobne konfiguracje klawiatury dla obu typów rozgrywki). Moduły różnią się od siebie w istotny sposób, dlatego właściwa recenzja została podzielona na dwie części: solo i multiplayer.

TRYB SOLO

Hitlerowskie Niemcy od przeszło pół wieku dostarczają tematów twórcom książek, filmów i gier. Szczególnie eksploatowany jest okres między 1943 a 1945 rokiem, kiedy to naziści zaczęli rozpaczliwie poszukiwać „cudownych broni", które zniwelowałyby przewagę liczebną aliantów i umożliwiły zwycięstwo w II wojnie światowej. W historię rzeczywistych niemieckich projektów twórcy **RtCW** wpletli wymyśloną przez siebie opowieść o eksperymentach mających połączyć naukę z okultyzmem w celu stworzenia superżołnierzy.

Bohater ***Wolfenstein 3D*** nie zestarzał się specjalnie przez minionych 9 lat. B.J. Blazkowicz jest obecnie agentem OSA (Office of Secret Actions – Wydziału ds. Tajnych Operacji), a wcześniej służył w legendarnych oddziałach U.S. Rangers. Głównym, choć praktycznie niewidocznym, przeciwnikiem Blazkowicza jest dowódca oddziałów SS Heinrich Himmler. Wierzy on, że stanowi inkarnację mrocznej postaci pustoszącej ziemie niemieckie w X wieku, a zapisanej na kartach historii jako książę Heinrich. Wiedziony okultystycznymi zainteresowaniami Himmler powołuje specjalną jednostkę SS do badań nad zjawiskami paranormalnymi. Oddziały te przeczesują okupowaną Europę w poszukiwaniu wszelkich informacji, przedmiotów i ludzi, które mogą pomóc w stworzeniu super żołnierzy. Podczas jednej z misji Blazkowicz dostaje się na zamek Wolfenstein, gdzie po raz pierwszy natrafia na istotne informacje dotyczące specjalnego oddziału SS. Przy okazji głównego wątku narracyjnego masz też okazję zapoznać się z innymi sekretnymi broniami III Rzeszy, takimi jak samolot rakietowy Bachem Ba 317 czy radar MVX mk.1. Blazkowiczowi przyjdzie wędrować przez katakumby, bazę lotniczą, fabrykę broni, kompleksy doświadczalne i laboratoria, a w jednej z misji trafi nawet do mroźnej Norwegii.

Spora część gry rozgrywa się na otwartych przestrzeniach. System graficzny zaczerpnięty z ***Quake'a 3*** nie jest przystosowany do generowania takiej scenografii, stąd twórcy **RtCW** stanęli przed zadaniem odpowiedniego zaprojektowania poziomów, aby maksymalnie ukryć niedostatki grafiki przy równoczesnym zachowaniu dużej swobody w poruszaniu się gracza. Osiągnięto to różnymi sposobami. Czasem charakter misji nie pozwala na zbaczanie z głównej trasy przemarszu, gdyż wywołasz w ten sposób alarm. Kiedy indziej scenografia pełna jest ruin i płomieni uniemożliwiających przejście. Przeszkodami stają się również rzeki, strome wzniesienia i mury. Widać, że twórcy gry poświęcili sporo czasu na żmudne szlifowanie poziomów, które dzięki temu praktycznie zostały pozbawione błędów tak często denerwujących w innych produkcjach.

We wnętrzach budynków mieszkalnych znajdziesz kominki, biblioteczki, radia, fotele, biurka, krzesła i inne tego typu przedmioty. Są one wykonane poprawnie, chociaż na nadmiar wyposażenia i jego urozmaicenie nie ma co specjalnie liczyć. Dekoracje uzupełniają powiewające firanki, kołyszące się za oknem gałęzie i jedzenie parujące na stole.

Do wad systemu graficznego należy zaliczyć praktycznie całkowity brak efektów atmosferycznych. W wielu miejscach aż prosi się o deszcz czy śnieg. Z tego typu zjawisk pozostały jedynie sugestywne mgły oraz kilka błyskawic w końcówce gry. Nieco rażą także zbyt idealne tekstury na obiektach. Przydałyby się zacieki na murach, plamy brudu, urwane fragmenty plakatów i inne elementy spotykane w realnym świecie. Niemcy mocno dbają o czystość, ale bez przesady z tą sterylnością.

Dźwięki w **RtCW** są po prostu wzorcowe i znakomicie podkreślają nastrój gry. Na długo w pamięci pozostaje przybliżający się odgłos

dziesiątków butów stukających o metalowe schody. Szczególnie w sytuacji, gdy dobiega on od strony drzwi, przez które musisz za chwilę przejść. Równie pieczołowicie dopieszczono odgłosy broni, szum urządzeń czy tak z pozoru banalną rzecz jak dźwięk syren alarmowych. Zresztą na ten ostatni odgłos dał się nabrać jeden z redakcyjnych kolegów i podbiegł do okna szukać przyczyn alarmu.

Sugestywnie brzmią rozmowy żołnierzy stojących na warcie oraz wszelkie komendy i okrzyki wydawane w czasie walki. Nieźle można uśmiać się słuchając bełkotliwego śpiewu pijanych nazistów, czy też głośnych komentarzy spacerujących żołnierzy, którym wyraźnie zaczyna doskwierać samotność. W tle unosi się niemiecka muzyka ludowa bądź jedno z licznych przemówień führera. Na szczęście, radio-odbiorniki milkną po celnym strzale.

We wczesnych informacjach o **RtCW** zapowiadano możliwość znacznej interakcji gracza z otoczeniem. Im bliżej było premiery tym mniej o tym wspominano, co po przetestowaniu pełnej wersji gry wcale mnie nie dziwi. Owszem, można dewastować elementy scenografii, ale tylko te wybrane i sygnalizowane specjalną ikoną po najechaniu kursorem na obiekt. Niewiele jest takich miejsc, raptem kilka murów, szyb i desek. Można oczywiście popastwić się nad meblami i obrazami, ale to już nie ta sama przyjemność. Brakuje też możliwości zapalania i gaszenia świateł, a wyjątek stanowią jedynie wybrane reflektory-szperacze, które można rozbić celnym strzałem ze snajperki. Zbyt mała jest także rola dostępnych w grze ładunków wybuchowych. Właściwie pamiętam tylko jedną sytuację, w której wysadzenie czegoś, a dokładnie kamiennej płyty, było warunkiem przejścia do dalszego etapu gry.

W zakresie sterowania postacią **RtCW** przynosi tylko jedną nowość, a mianowicie dyskretne wychylanie się zza osłony. To nic innego jak szybki rzut oka pozwalający zorientować się w sytuacji bez narażenia na ostrzelanie. Ciekawym, choć już nie nowym, pomysłem jest wprowadzenie wskaźnika zmęczenia, który pojawia się w czasie biegu i pokazuje stopniowo ubywające siły. Niestety w grze singlowej element ten nie ma praktycznie żadnego znaczenia.

Urozmaicone uzbrojenie to kolejny duży plus na korzyść **RtCW**. Praktycznie każda broń zachowuje się nieco inaczej i ma charakterystyczne dla siebie zastosowania. Podstawą są pistolety maszynowe MP40, Thomson i Sten. Do walki na większych dystansach służą karabiny Mauser i Garand oraz broń snajperska. Wieksza liczebnie grupę żołnierzy warto unieszkodliwić

Przez większość rozgrywki możesz spokojnie zajmować się oglądaniem scenografii i sporadycznym eliminowaniem kolejnych SS-manów. Tylko raz drgnęła mi ręka na myszy i załomotało serce jak za dawnych, doomowych czasów. Było to wówczas, gdy jeden z Loperów niespodziewanie wybił szybę i zaatakował mnie w sytuacji, gdy czułem się absolutnie bezpieczny. W grze brakuje także zażartych walk z hordami przeciwników, po których wychodzi się z jednym pociskiem w pistolecie i duszą na ramieniu.

Podstawowa siła gry tkwi w znakomicie dopracowanych szczegółach oprawy graficznej i dźwiękowej. Znakomite są również scenki nie związane bezpośrednio z akcją gry. Na jednym z poziomów słychać za ścianą rozmowę dwóch saperów rozbrajających niewypał. Właśnie zastanawiają się, który z przewodów jest tym właściwym do przecięcia. Po chwili słyszysz i odczuwasz potężny wybuch... Pomylili się.

Uważam, że twórcom **RtCW** należą się słowa uznania za decyzję zakończenia prac nad grą. Uniknęli wiecznego poprawiania i ulepszania, czyli tego co praktycznie pogrążyło w bliżej nieokreślonym niebycie projekt ***Dukem Nukem Forever***. Szkoda tylko, że poziomów w **RtCW** wystarczyło mi zaledwie na dwa wieczory. W tej sytuacji muszę szukać pocieszenia w niezłym multiplayerze i poczekać na dodatki, które niechybnie do **RtCW** powstaną.

toomek

jednym z dwóch rodzajów granatów odłamkowych (MarkIIA1 lub M24) lub miotaczem ognia, którego działanie jest tyleż efektowne, co i skuteczne. W **RtCW** znalazły się także bronie futurystyczne, choć wpisane w ogólną konwencję gry: Venom Gun (coś podobnego do Mini-Vulcana) i Tesla (generator wysokiego napięcia).

W przypadku broni szybkostrzelnej (Sten i Venom Gun) należy pamiętać o nagrzewaniu się luf podczas strzelania co jest sygnalizowane czerwonym paskiem nad liczbą naboi w magazynku. Gdy pasek dojdzie do końca, zmuszony jesteś poczekać aż broń ostygnie. Pistolety maszynowe dają niezłego kopa i dłuższe serie wymagają wprawienia w prowadzeniu celownika. Przy strzelaniu ze snajperki pewnym utrudnieniem jest „pływanie" powiększonego obrazu, co ma odzwierciedlać minimalne ruchy ciała podczas celowania. Dysponujesz także bronią kończącą wszelkie spory, a mianowicie panzerfaustem.

Wojsko niemieckie jest reprezentowane przez szeregowych żołnierzy, spadochroniarzy, oficerów, wyższych oficerów, elitarną gwardię (ubrane w seksowne skóry i zmodyfikowane genetycznie Niemki) i oddziały Venom (żołnierze uzbrojeni w miotacze płomieni i broń maszynową Venom Gun). W katakumbach przyjdzie Ci zmierzyć się z kilkoma rodzajami zombi, natomiast na dalszych etapach zaczną pojawiać się efekty nazistowskich eksperymentów okultystyczno-genetycznych.

Poza znakomitą SI przeciwników **RtCW** nie wnosi żadnych rewolucyjnych zmian do świata FPS.

TRYB MULTIPLAYER

Nijak nie rozumiem, co ludzie widzą w grze offline, w której przeciwnikiem jest zestaw – z reguły idiotycznych, jak się okazuje po ukończeniu gry – procedur. Ich jedyną zaletą jest to, że w pewnym momencie są niespodzianką, gdy zaś nią być przestaną, zero w nich atrakcji. To dlatego nuży granie w tę samą grę po kilka razy. To, co było dobre w epoce prymitywnych, niepołączonych w sieć komputerów, niekoniecznie musi być równie doskonałe w dobie internetu. Dla mnie cały tryb gry offline w **RtCW** mógłby nie istnieć. Tym, co jest sercem **RtCW**, jest bowiem MULTIPLAYER. Radykał? Może. Ale dzięki temu w wybraną grę gram nie 2 dni, tylko 2 lata.

Opis trybu rozgrywki sieciowej w grze typu FPS jest zwykle zadziwiająco prosty: to jest mapa, to jest karabin (pistolet, miotacz, ładunek wybuchowy – obojętne), najpierw strzelaj, potem pytaj. A jednak opisanie, czym jest **RtCW** jako gra wieloosobowa właśnie z tego powodu jest trudne. Trudne, gdyż prostota oznacza różnorodność akcji, które potencjalnie można wykonać realizując zadanie za pomocą stosunkowo nieskomplikowanych środków. To zaś powoduje, że taktyki walki na danej mapie opanowuje się miesiącami. Tymczasem na zapoznanie się z grą sieciową w **RtCW** miałem naprawdę mało czasu, nie wspominając o braku armat (polskich serwerów, polskich klanów, zgrania z partnerami z drużyny, zgrania w drużynie przeciwnej itp.). Moje wrażenia z gry online będą zatem miały charakter nieco, rzekłbym, wróżbiarski, zaś rzetelność tych wróżb zweryfikujemy wkrótce w dziale Arena Online.

W trybie Multiplayer mamy do wyboru kilka mapek (dokładniej: osiem; od razu dodam, że nie jest to liczba, która może zadowalać) zbudowanych na bazie lokacji pojawiających się w wersji singlowej. Naturalnie jest także znany z „multiplejtesta" desant na plaży, zatem nowych mapek jest raptem 7. Pozostałe mapy? Nie ma ich zbyt wiele, są jednak przepięknie dopracowane, to jedne z najlepszych pod względem technicznym map, jakie dane mi było zobaczyć w grach online. Naturalnie nie ma róży bez kolców: nie łudzę się, że mapki tworzone przez graczy będą powstawały w szybkim tempie i że będą wyglądały tak pięknie jak oryginały. Poprzeczkę postawiono bardzo, bardzo wysoko.

Tryb multiplayer pozwala na grę w kilkadziesiąt osób, mamy więc wśród FPS-ów pierwszego liczącego się konkurenta dla ***Tribes 2***. Przeglądając serwery zachodnie znalazłem 11 serwerów, na których było ponad 20 graczy, w tym kilka 32/32 i jeden 38/59. Większość map jest średnio rozbudowana i gra w 32 osoby zaczyna wymagać już pewnej zręczności we fragowaniu. Co można osiągnąć grając zorganizowaną drużyną, trudno jest powiedzieć przy walce na serwerze publicznym, kiedy to gra się z zupełnie przypadkowymi, na dodatek początkującymi w **RtCW** graczami. Jednak już teraz widać, że **RtCW** swą konstrukcją wyraźnie promuje grę zgraną drużyną. Daleko mu przy tym do wymagań nakładanych na współpracę zespołową, jakie stawia ***Tribes 2***, jednak trzeba przyznać, że zgranie jest tu znacznie bardziej istotne niż w ***Counter Strike'u*** czy ***Tactical Opsie***. Wynika to głównie z kilku czynników, wśród których do najistotniejszych należy zaliczyć podział drużyny na graczy wykonujących różne funkcje

(żołnierz, oficer, inżynier-saper, sanitariusz) oraz konieczność wykonywania określonych zadań na każdej mapie. Zwykle zadań tych jest kilka (np. przejęcie artefaktu, ucieczka określoną drogą, wysadzenie wybranego elementu mapy itp.), co w naturalny sposób wymusza zgranie w zespole, no i w dość istotny sposób zabezpiecza przed mozolnym poszukiwaniem ukrywającego się w otchłaniach mapy kampera. Jednak niezależnie od tego, co zrobimy, **RtCW** zawsze pozostanie na poziomie taktyki (nie strategii). W sumie nie jest to wielka wada zważywszy na fakt, że o strategii w grach FPS można mówić tylko w przypadku ***Tribes 2*** – a i tam jest to nieco naciągana sprawa.

Skoro wspomniałem o mapach... Znaczna ich część swymi rozmiarami przypomina to, co znamy z plażowego desantu z wersji demo. Niektóre mapy wydają się nawet dość małe jak na rozgrywkę w 30 osób. Przyznam jednak z ręką na sercu, że po obejrzeniu mapki Depot zacząłem się zastanawiać, czy grając na niej w owe 30 osób jednaka drużyna kiedykolwiek zobaczy drugą... Toż to jest ogromne, a zakręcone przy tym tak, że świński ogonek wydaje się przy tej mapce prosty niczym wiązka lasera. Nie wiem, na ile osób jest ta mapa, w samych wagonach może spokojnie powalczyć kilkunastu graczy, a wagony te to drobny ułamek mapy. Nie sposób uniknąć tu analogii do innej tak „wieloosobowej" gry jak ***Tribes 2***. Otóż mapy w ***Tribes 2*** są otwarte, istnieje również system sensorów pozwalający na detekcję przeciwników. **RtCW** to mapki zamknięte, pozakręcane bardziej niż wiadomo co, znacznie bardziej klaustrofobiczne, z tysiącami zakamarków. Nie wyobrażam sobie, aby frajdę z gry na Depocie można było mieć grając tam w 5 czy 6 osób – człowiek się zaszuka (lub zakampuje) na śmierć. Naprawdę bym się nie zdziwił, gdybym pod koniec jakiejś rozgrywki natknął się na szkielet z oczodołem przytkniętym do wizjera snajperki...

Jak jest z lagami? Cóż, po zaledwie kilkunastu godzinach grania na serwerach zagranicznych (cykl produkcyjny SGK, mimo że dość krótki, swoje jednak trwa i terminy gonią) trudno wypowiedzieć mi się jednoznacznie. Wolałbym pograć na zapchanych po brzegi serwerach polskich, gdyż dobre łącze w redakcji powoduje, że moja obecna ocena będzie prawdopodobnie zafałszowana. Wydaje się, że jeśli polskie serwery będą stały na dobrych łączach i będą miały dobraną do przepustowości maksymalną liczbę graczy, wówczas nie powinniśmy mieć problemów z lagami nawet przy 30 i więcej graczach (a nie jest to reguła – vide totalnie zalagowany polski ***UT***).

Po pochwałach czas na łyżkę dziegciu. Jako osobnik zmanierowany przez ***Tribes 2*** myślałem, że epoka pozostawienia środowiska graczy sieciowych samym sobie definitywnie skończyła się wraz z premierą ***T2***. Myliłem się, niestety. Zdaniem panów z **id Software** gra to gra, a społeczność graczy może się swobodnie męczyć jak za dawnych lat, mozolnie tworząc dziesiątki stron WWW – klanowych, serwisów tematycznych itp. W **RtCW** nie uświadczymy żadnych narzędzi wspomagających graczy: nie ma tu możliwości przesyłania poczty pomiędzy graczami, nie ma forów, nie ma chatów (naturalnie z wyjątkiem obecnego podczas rozgrywki). Gracze są całkowicie „nieformalni", podobnie jak klany – nie ma czegoś takiego jak oficjalnie istniejący w grze klan. Po prostu znowu trzeba się umówić niejako „poza grą". Brak to dość poważny, na szczęście jest to właściwie jedyne niedopatrzenie w **RtCW** jeśli chodzi o grę wieloosobową.

Co oznacza pojawienie się **RtCW** dla dotychczasowych potentatów w dziedzinie sieciowych gier FPS – ***Counter Strike'a***, ***Quake'a***, ***Unreal Tournamenta***, ***Tribes 2***? W chwili testowania gry master serwer zwrócił listę 496 serwerów. Z kolei serwis www.gamespy.com/stats/ pokazywał w tym samym momencie 486 serwerów, na których grało 1118 graczy. Niezły wynik w porównaniu do na przykład ***Quake'a*** (2831 serwerów, 3149 graczy), daleko mu jednak do popularności ***Half Life'a*** (czyli przede wszystkim ***Counter Strike'a***): 15358 serwerów, 50361 graczy. Czy te pół tysiąca serwerów to dużo, czy mało? Zważywszy na krótki okres, jaki upłynął od chwili premiery gry i wyniki osiągnięte przez istniejących już lata konkurentów, nie jest źle. Pamiętać jednak należy, że każda gra z chwilą wprowadzenia na rynek przeżywa swoje pięć minut, po czym większość graczy się wykrusza. Nie sądzę, abyw Polsce **RtCW** szybko zbliżył się popularnością do ***Counter Strike'a***, gdyż jeszcze przez jakiś rok przeszkodą będzie tu dość wymagająca grafika rodem z ***Q3A***. Tym niemniej **RtCW** stanowi ciekawą alternatywę dla osób z jednej strony nieco znudzonych klimatami panującymi w ***CS***, z drugiej – nie lubiących typowo zręcznościowych potyczek rodem ze wspomnianego ***Q3A*** czy ***UT***. Sądzę, że RtCW w pełni zasłużenie w ciągu roku awansuje na drugą pod względem popularności strzelankę internetową, przejmując głównie część miłośników ***CS*** i ***TO***. Pożyjemy, zobaczymy.

sYsIyavor

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ znakomicie dopieszczone poziomy
+ wysokie SI ludzkich przeciwników

WADY:

– mało urozmaicone „potwory"
– zbyt szybko można przejść wersję solową

Cena: 169 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2, 64 MB RAM, Windows 98, akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3, akcelerator 3D 32 MB

producent: *Grey Matter Studios* **wydawca:** *ACTIVISION*
polski dystrybutor: *LEM*
http://www.activision.com/games/wolfenstein/home.html

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

WZNOWIENIA

REVENANT

ROLE-PLAYING

Sukces ***Diablo*** popchnął wielu producentów gier do tworzenia mniej lub bardziej wiernych klonów owego legendarnego już tytułu, jednym z bardziej udanych i niestety również niedocenionych, był swojego czasu **Revenant** (ŚGK 9/99). Ów tytuł graniczący pomiędzy RPG, a zręcznościówką zdobył sobie dobrą prasę, jednakże środowisko graczy nie przyjęło go specjalnie entuzjastycznie. Moim zdaniem był to błąd, który jednakże można obecnie naprawić dzięki serii Sold Out firmy **Im Group**, w której **Revenant** pojawił się w niskiej cenie 39,90 zł.

Głównym bohaterem **Revenanta** jest niejaki Lock D'Averam, niegdyś sławny wojownik, od blisko dziesięciu tysięcy lat truposz poniewierający się w piekle, zaś od niedawna przywrócony do życia, zagubiony osobnik, który nie pamięta swej przeszłości oraz niegdyś niezrównanych umiejętności bojowych. Sprawcą ożywienia naszego herosa jest mag, który pragnie byś uratował z rąk niebezpiecznych kultystów jego córkę. Szkopuł w tym, że Twoja forma nie należy do najlepszych i przed wyruszeniem na ostateczne wyzwanie, będziesz musiał sporo sobie przypomnieć. Zabawa toczy się w rzucie izometrycznym, walka to czysta zręcznościówka, choć oferuje więcej możliwości niż klikanie rodem z ***Diablo***, zaś system magii to ciekawa choć czasem też irytująca kombinacja, polegająca na mieszaniu ze sobą ośmiu talizmanów i wyzwalaniu metodą prób i błędów różnych efektów. Ogółem gra sprawia całkiem niezłe wrażenie, nawet uwzględniając jego dość liniową fabułę. Jeśli jesteś fanem zręcznościowych RPG, bez wahania możesz zaryzykować wydanie pieniędzy na ów tytuł.

Cena: 39,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM, akcelerator 3D

WERDYKT **7**

RUNE ZŁOTA EDYCJA

ZRĘCZNOŚCIOWA

Misja od bóstwa, bronie wielkie jak stodoła i faceci, przy których rozrośnięte chłopaki z osiedlowych siłowni wyglądają jak wymoczki – to wszystko można było znaleźć w zręcznościowej grze TPP w klimatach fantasy **Rune** (ŚGK 12/00). Od chwili wydania tego tytułu upłynęło już nieco czasu, zaś firma **Play It** postanowiła przypomnieć o nim komputerowej braci, wydając go w specjalnej wersji Gold, w której oprócz podstawowej wersji gry, można znaleźć także niedystrybuowany dotąd w naszym kraju dodatek zatytułowany **Halls of Valhalla**.

Akcja **Rune** umieszczona została w realiach rodem z nordyckiej mitologii. Jako młody wojownik Ragnar zostajesz mianowany, zgodnie z tradycją panującą w Twojej rodzinie, strażnikiem runicznych kamieni. Pech chciał, że akurat w trakcie Twojej kadencji posypały się zewsząd kłopoty. Zły człowiek o imieniu Conrack zapragnął posiąść magiczne kamienie, zaś łódź, którą płynąłeś na ratunek pewnej wiosce, zostaje zatopiona, a Ty giniesz w wodnych odmętach. Na szczęście nad Twoim losem czuwał akurat sam Odyn, który przywraca Cię do żywych po to, byś stawił czoła złemu Conrackowi i ocalił święte kamienie. Ogółem **Rune** to bardzo przyzwoita zręcznościówka z rodzaju hack n' slash, która pomimo swej prostoty wciąga błyskawicznie. Dodatek **Halls of Valhalla** zaś to przede wszystkim 40 nowych misji, alternatywna ścieżka muzyczna i kolejne godziny dobrej zabawy.

Jeśli podobał Ci się ***Drakan: Order of the Flame*** i chciałbyś spróbować podobnej zabawy tym razem okraszonej motywami rodem z nordyckiej mitologii, **Rune Złota edycja** to pozycja w sam raz dla Ciebie.

Cena: 69 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D

WERDYKT **7**

GTA 2 ZŁOTA EDYCJA PL

ZRĘCZNOŚCIOWA

Zabawa w kryminalistę to nic nowego w dziedzinie gier komputerowych. Bez wątpienia jednak jednym z bardziej prominentnych tytułów w tej kategorii był **Grand Theft Auto 2** (ŚGK 12/99), który dzięki firmie **Play It** trafił niedawno do sprzedaży po obniżonej cenie (to już druga obniżka w historii tego tytułu), w dodatku w wersji Gold. Nowa wersja **GTA 2** jest spolszczona i zawiera także koszulkę z logiem gry, całość zaś kosztuje zaledwie 69 zł.

Fabuła **GTA 2** rozpoczyna się w chwili gdy młody i ambitny osobnik o rozchwianym systemie wartości, czyli Ty, postanawia wyrobić sobie markę w środowisku kryminalistów w celu dorobienia się w jak najkrótszym czasie góry szmalu. Pracując dla jednego z trzech dostępnych w grze gangów, będziesz musiał wykonać masę szemranych zleceń w celu zwiększenia poziomu swej reputacji, zaś jednym z najważniejszych elementów każdego zadania będzie oczywiście włamanie się do jednej z wielu dostępnych w grze bryczek i uciekanie nią przed policją, agentami FBI, a nawet (jeśli uda Ci się zwiać już przed wszystkimi) Gwardią Narodową. Akcja **GTA 2** ukazana jest z lotu ptaka, co może i nie wygląda zbyt pięknie jak na dzisiejsze standardy, niemniej jednak graficzne „tyły", gra nadrabia z nawiązką znakomitą grywalnością.

Jeżeli nie miałeś jeszcze styczności z serią **GTA** i bawią Cię bardzo brutalne klimaty, bez wahania możesz wysupłać pieniądze na ten tytuł. Rewelacja wszech czasów to z pewnością nie jest, ale porcja mocnych wrażeń utrzyma Cię przy życiu do momentu premiery trzeciej części gry.

Cena: 69 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM, akcelerator 3D

WERDYKT **8**

Opracował: Elektryczny

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

SAGA BALDUR'S GATE

ROLE PLAYING

Chyba mało który cykl cRPG był otaczany w ostatnich czasach takim mirem jak cykl **Baldur's Gate**. Nie bez przyczyny moim zdaniem, gdyż faktycznie obydwie części **Wrót Baldura**, oraz w mniejszym stopniu dodatki przeznaczone do obydwu epizodów, to absolutne arcydzieła, przy których sam jeszcze niedawno zarywałem nocki, udając przed żoną, że mam mnóstwo pracy, której dziwnym trafem późna pora sprzyja. Jeżeli jeszcze nie odczułeś na własnej skórze magii Baldursów, masz teraz niepowtarzalną okazję. Firma **CD Projekt** przyszykowała na święta pudło pełne niespodzianek, w którym znajdziesz stertę kompaktów z **Baldur's Gate 1** (ŚGK 2/99), **Opowieściami z Wybrzeża Mieczy** (ŚGK 9/99), **Baldur's Gate 2** (ŚGK 11/00, oraz **Tronem Bhaala** (ŚGK 8/01) – wszystko to po polsku i za jedyne 159,90 zł.

W telegraficznym skrócie – wszystkie cztery epizody wchodzące w skład Sagi obracają się wokół jednego z licznych (jak się potem okazuje) dzieci umarłego boga Bhaala, które zmuszone jest stawić czoło swym paskudnie usposobionym braciom i siostrom. Fabuła **Wrót Baldura** jest iście epicka, wręcz przywodzi na myśl co sprawniej napisane epopeje fantasy i gwarantuję, że jeśli zaczniesz już zabawę nie spoczniesz dopóki nie ukończysz wszystkich epizodów. Krótko mówiąc, obowiązkowa pozycja dla miłośników cRPG.

Jeśli jeszcze nie miałeś okazji zagrać przynajmniej w trzy z tytułów wchodzących w skład zestawu, obowiązkowo powinieneś zaopatrzyć się w **Sagę Baldur's Gate** – taka okazja może się nigdy nie powtórzyć. Tak atrakcyjnej oferty cenowej nie przebije żaden pirat.

Cena: 159,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4MB

WERDYKT **9**

STARCRAFT + BROOD WARS

STRATEGICZNA

Ręce do góry kto nigdy nie słyszał o **Starcrafcie** (ŚGK 5/98)... Tak myślałem, podniesioną trzyma tylko pan z usztywnionym gipsem ramieniem na wyciągu. Czemu jednak wspominam ten tytuł? Otóż nadeszła chwila, w której ów najsławniejszy chyba RTS wszech czasów trafia do sprzedaży w strefie niskich cen, w dodatku w jednym pudełku będzie mu dotrzymywać towarzystwa rozszerzenie **Brood Wars** (ŚGK 2/99), który to duet wydała firma **CD Projekt**.

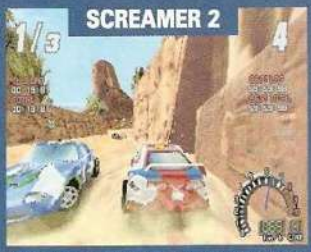
Fabuła **Starcrafta** obraca się wokół konfliktu zbrojnego w dalekiej przyszłości, którego stronami są Terranie, czyli ludzie, zaawansowani technicznie i wielce tajemniczy Protossi oraz Zergowie, których do boju popycha potężny Nadumysł. Gra zapisała się złotymi zgłoskami w historii RTS-ów ze względu na możliwość stosowania wyszukanych taktyk oraz fenomenalny modół gry w sieci za pośrednictwem Battlenetu. Rozszerzenie **Brood Wars** to z kolei zupełnie nowe kampanie liczące łącznie blisko trzydzieści scenariuszów, wyższy poziom umiejętności komputerowego przeciwnika oraz spora ilość dodatkowych jednostek, dla wszystkich tych, którzy podstawowego **Starcrafta** przejrzeli już na wylot.

Co tu dużo pisać? Zestaw **Starcraft + Brood Wars** to pozycja obowiązkowa dla wszystkich tych, którzy jeszcze się z tymi tytułami nie zetknęli, a chcieliby się dowiedzieć co tak bardzo urzekło miliony graczy na całym świecie. Biorąc pod uwagę cenę dwupaku, można zaryzykować stwierdzenie, że nigdy nie było lepszej okazji by przyłączyć się do tej wojny – a **Starcraft** na Battlenecie trzyma się bądź co bądź wciąż mocno.

Cena: 49,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM

WERDYKT **9**

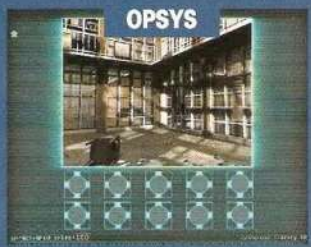


Bardzo szybkie wyścigi łączące elementy symulacji z czysto zręcznościowymi aspektami rajdów. Do plusów bez wątpienia zaliczają się możliwość modyfikowania własnych wozów i dość ładna grafika, do minusów zaś występowanie tylko sześciu tras i maksymalna liczba czterech przeciwników na trasie.

EXTRA KLASYKA **Cena: 19,90 zł**

Symulacja kosmiczna, w której zobaczysz ponad 70 pojazdów, zaś za sterami wielu z nich zasiądziesz osobiście. Doskonały klimat fabuły, ciekawe zadania i bardzo ładna grafika do dziś stanowią niewątpliwe atuty tego tytułu. Pozycja obowiązkowa dla miłośników kosmicznych epopei.

EXTRA KLASYKA **Cena: 29,90 zł**



Przygodówka, w której niepoślednią rolę odgrywają podróże w czasie. Z muzeum na yprze zniknęła kolekcja drogocennych monet, zaś Twoim zadaniem jest odnalezienie w zakamarkach czasu tropów złodzieja. Ciekawostką jest, że aż do lutego można wygrać, kończąc Opsysa, 10,000 zł.

Super Gra **Cena: 29,90 zł**

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

Przeglądając serwisy internetowe dotyczące Counter Strike'a natknęliśmy się na ślady prowadzące do wielce chwalebnego przedsięwzięcia. Otóż na stronie Centrum Polskich Serwerów CS (CPS-CS; http://cpscs.counter-strike.pl/) powstała lista graczy, którzy podczas rozgrywek w internecie oszukują lub łamią zasady środowiska. Jak piszą autorzy strony: „Właśnie rozpoczęły się testy skryptu PERL-a, który uruchamiany na serwerze CS-a umożliwia przesyłanie do CPS-CS niektórych zapisów w logach gry. Obecnie skrypt przesyła zapisy dotyczące oszustów „wyłuskanych" przez plugin AM. Plugin ten wykrywa ustawienie zmiennych wykorzystywanych przez starsze programy cziterskie oraz obecność OGC na komputerze, który nie musi być włączony. Oznacza to, że na liście mogą pojawić się ludzie, którzy do tej pory czuli się bezpiecznie i pewnie używając swoich czitów. Dodatkowo skrypt obsługuje logi pluginu do MM ANTIOGC (...) Lista uaktualniana jest automatycznie z logów PB Centrum, PB Logger-a oraz z Galerii PB. Dodatkowo będą mogły się znaleźć na niej zapisy dotyczące graczy, którzy będą rażąco naruszać normy społeczności CS (Team Killerzy, wulgarni), po przegłosowaniu przez adminów zrzeszonych serwerów. Funkcjonalność Czarnej Listy będzie się stopniowo zwiększać. Obecnie potrafi ona, oprócz pokazania swojej zawartości, wygenerować pliki banned.cfg i listip.cfg z zawartością bazy (...)". Inicjatywa to godna wielkiego poparcia, gdyż garstka oszustów i/lub chamów potrafi skutecznie uprzykrzyć grę tysiącom uczciwych graczy, traktujących grę przez internet jako formę amatorskiego lub profesjonalnego sportu. Mamy nadzieję, że przystąpi do niej większość adminów serwerów oraz moderatorów forów dyskusyjnych polskiego świata CS. Kiedy podobne czarne listy pojawią się dla innych gier sieciowych?

WITAJCIE

Dużo się działo w dniach 5-9 grudnia w Dallas w USA, a jeszcze więcej po drugiej stronie globu, w Korei. W Dallas mieliśmy mistrzostwa amerykańskiej profesjonalnej ligi graczy CPL, w Korei – mistrzostwa świata w grach komputerowych. Znamy już wyniki. Mistrzami świata ligi CPL w Counter Strike'u zostali Ninjas in Pyjamas (NiP), którzy wrócili do domu bogatsi o 50 tysięcy dolarów. Tymczasem w towarzyszącym mistrzostwom turnieju Alien vs Predator 2 znany „kwakowiec" Johnathan Wendel (fatal1ty) spokojnie zgarnął pierwszą nagrodę: Forda Focusa ZX3.

W Korei wygrali ZeRo4 z USA (Quake III Arena 1v1), NiP-proZaC oraz d-fazz ze Szwecji (Quake III Arena 2v2), kanadyjska drużyna Legends never Die: Brormir, Reek, Steel, Simonak, Poutine, w Unreal Tournament 1v1 – shuuk'GitzZz z Niemiec, w UT 2v2 – DeaD, [ROX] z Holandii, w Starcrafcie 1v1 – BoXeR z Korei, w Starcrafcie 2v2 – =A.G=Deep oraz =A.G=Mty z Chin, w Age of Empires II 1v1 – IamKmkm (Tajpej), Age of Empires II 2v2 – Koven i wargrunt z Korei, w FIFA 2001 1v1 – TNP_A z Korei, zaś w FIFA 2001 2v2 – Tianqi, Windboy_FiFa z Chin. Drużynowo zwyciężyli: Starcraft – Chiny, FIFA 2001 – Chiny, Quake III Arena – Szwecja, Ages of Empires II – Korea, Unreal Tournament – Holandia. Nagrody główne wynosiły 20 tys. dolarów. Niestety, polscy reprezentanci w FIFA i Starcraft odpadli dość wcześnie. Nie obyło się bez potknięć. Zdaniem znacznej części widzów pojedynku Khyron vs SLXC_XaN (UT) reprezentant Korei XaN w zwarciu odnosił zadziwiająco mało obrażeń, co wywołało spekulacje dotyczące prawidłowości tego pojedynku. Wyniki poszły jednak w świat, za to serwisy tematyczne mają o czym dyskutować. Widzieliśmy, oceniliśmy i... możemy jedynie współczuć Khyronowi, że tak słabo zagrał.

Podczas gdy w Korei było dość tłoczno, w Dallas Johnathan fatal1ty Wendel pracował nad nowym samochodem.

SZTURM W RtCW

Ledwo po premierze RtCW, a już rozpoczęły się przymiarki do utworzenia pierwszych ladderów. Online Gaming League (OGL; http://www.worldogl.com/) już zapowiedziało powstanie takiej „drabinki". W tej chwili trwają konsultacje z graczami dotyczącymi ustawień serwerów i parametrów rozgrywek.

STRIKE FORCE 1.65

Pod adresem http://strikeforcecenter.com/ oraz na niektórych polskich serwisach internetowych znajdziemy ważący jedynie 57 MB pliczek z kolejną wersją „utkowego" moda Strike Force. Nowa wersja jest de facto patchem do wersji 1.60, którą trzeba mieć na komputerze w chwili instalacji.

SZALEŃSTWO ZMIAN

Nie mają lekko również miłośnicy Tactical Ops. Ci, którzy chcą nadążyć za tym szybko rozwijającym się modem, powinni zacząć już ściągać wersję 2.15 (7 MB). Jest to, oczywiście, kolejna wersja beta, w polskim światku TO przyjęło się jednak natychmiastowe uaktualnianie serwerów. Pełni szczęścia towarzyszyć powinna satysfakcja ze ściągnięcia nowego zestawu map do TO. Ustrojstwo, przeznaczone do wersji 2.1 i późniejszych, zawiera 10 map (z tego 8 nowych) i waży... jedynie 35.2 MB.

ROZRYWKA DLA MAS, CZYLI WIRTUALNI KIBICE

To jest prawdziwa sensacja: Broadband ISP Speakeasy.net oraz znany producent gier, Valve Software, opracowały narzędzia i przygotowały wirtualną transmisję na żywo z meczy rozgrywanych w ramach przeprowadzonych na początku grudnia mistrzostw CPL w Counter Strike'u. Dzięki odpowiedniemu, dostępnemu od kilku miesięcy oprogramowaniu HLTV kibice dysponujący dostatecznie szybkim łączem mogli zalogować się z Half Life'a jako obserwatorzy na rozgrywane mecze. Sensacyjna jest maksymalna liczba takich obserwatorów: 80 tysięcy! Ze swej strony jedynie zauważamy, że wydarzenie sportowe, które gromadzi na jednym stadionie 80 tysięcy kibiców, to wydarzenie rangi mistrzostw świata w piłce nożnej czy olimpiadzie. To ogromna impreza o masowym charakterze, zwiastun tego, co czeka nas w najbliższej przyszłości w wirtualnym sporcie.

QUAKE I TELEWIZJA

Telemanii ciąg dalszy. Pod adresem http://www.telefragged.com/zungbang/zcam/ znajduje się mod do Quake 3 Arena, dzięki któremu e-kibice mogą logować się na serwery i oglądać rozgrywki z punktu widzenia obserwatora. Obserwator może wybierać pomiędzy dwoma trybami pracy kamery: w jednym kamera filmuje najciekawsze w danym momencie fragmenty mapy (lub najskuteczniejszych graczy), w drugim krąży wokół wybranego przez kibica gracza tak, by wciąż pokazywać jego przeciwnika.

PLIKI WIDEO Z DEM W UT

Skoro tak sobie o filmach błyskotliwie dyskutujemy, trudno nie zwrócić uwagi na nowego mutka do gry Unreal Tournament. Programik o nazwie MovieUnreal pozwala nagrać na dysk demo lub jego fragment – klatka po klatce, jako serię grafik w formacie BMP. Trwa to co prawda trochę i wymaga dużo miejsca na dysku (standardem w plikach wideo jest 25-30 klatek na sekundę, a 1 klatka jako BMP zajmuje ok. 1 MB), ale pozwala później za pomocą np. Adobe Premiere przygotować filmik AVI lub MPEG. Pozostaje jeszcze zmienić nazwy botów na np. sYslavatar (UT) lub Olo[707] (Tactical Ops) – i już możemy poszpanować kolegom, kogo to nie sfragowaliśmy...

W SKRÓCIE

W sieci (http://www.planet tribes.com /t2arena/) pojawiła się nosząca numer 0.97 i będąca kandydatką na wersję 1.0 testowa wersja moda Arena do gry Tribes 2, który zdobył już wyraźne grono sympatyków. Mod ten pozwala na walkę 2 i więcej drużyn. Rozgrywka na jednej mapie (specjalnie przygotowane mapy trzeba pobrać z innych stron WWW) składa się z szeregu rund, przy czym rundę wygrywa ta drużyna, która wyeliminuje wszystkich członków pozostałych zespołów. Za wygraną rundę drużyna otrzymuje punkt. System ten znany jest między innymi z takich gier jak Counter Strike czy Tactical Ops. Mod pozwala określać szereg charakterystycznych dla T2 parametrów. Admin ustala między innymi, jakiego typu pancerze są dozwolone oraz ile razy w ramach rundy gracz może korzystać ze stacji przezbrajania. Arena to co prawda nie to, co tribesowy CTF, stanowi jednak najbliższy łącznik między tą grą a trybem TDM znanym z innych FPS-ów.

Ostatnie czasy nie były najlepsze dla miłośników Tribes 2. Najpierw Sierra w ramach reorganizacji zlikwidowała Dynamixa, producenta tej gry. Kilka miesięcy temu zniknęły fora publiczne dostępne bezpośrednio w T2. Przyczyna: negatywna ocena zawartości forów przez jedną z instytucji amerykańskich (chodziło o wulgaryzmy itp.; na szczęście dla amerykańskiej służby zdrowia panowie z owej instytucji całkowicie nie rozumieją tego, o czym głównie pisze się na polskich forach...). Wreszcie nadeszła jakaś pozytywna wiadomość: Sierra podpisała umowę na opracowanie nowego patcha, który likwidowałby większość zawieszeń programu (obsługa wyjątków UE) i zwiększałby liczbę fps. Planuje się także wprowadzić szereg dodatkowych poprawek, w tym osłabić działania ELF-a. Wlewlórki donoszą, że trwają poszukiwania firmy programistycznej, która podejmie się przygotowania tej „łatki".

W Tactical Ops zapowiada się mała rewolucja. Wygląda na to, że wkrótce pojawi się nowy argument w toczących się w tej grze odwiecznych dysputach pomiędzy oddziałami antyterrorystycznymi a wirtualnie mentalnymi miłośnikami życiowej filozofii bin Ladena. Tym argumentem będzie karabin maszynowy M60e3 kalibru 7.62 mm. Zgrabne to urządzenie, którego nieodłącznym elementem jest podpórka pod lufę, ma jedynie 107 cm długości i waży blisko 9 kg. Komandos sobie z tym nie pobiega... Twórcy TO zmieniają także wygląd ładunku wybuchowego C4, którego dotychczasowa wersja prezentowała się mało ciekawie.

E-SPORT CZY... EEEE, SPORT?

CZĘŚĆ 1

E-SPORT

Często używany ostatnio termin E-sport (czyt. i-sport) ma na celu podkreślenie związków pomiędzy tradycyjnym sportem, a sportem rozumianym jako rywalizacja graczy – nazwijmy ogólnie: sieciowych. Jak każde nowe zjawisko społeczne, e-sporty wzbudzają z jednej strony wielkie zainteresowanie, z drugiej towarzyszy im wciąż atmosfera radosnej improwizacji, niezwykle skutecznie przyczyniająca się do powstawania rozlicznych kontrowersji.

sYsIyavor

Czy gracze biorący udział w turnieju rozgrywanym przez internet mają identyczne warunki gry? Z pewnością nie. Gracz posiadający wydajny komputer z szybkim łączem internetowym ma zupełnie inne warunki gry niż gracz grający na wolnym komputerze i/lub kiepskim łączu. To rozróżnienie jest trywialne, oczywiste. Problem w tym, że najczęściej spotykane inne rozwiązanie – czyli mecze na sieciach lokalnych – wcale nie przyczyniają się do zrównoważenia sytuacji poszczególnych graczy. Przyczyna leży w fakcie, że technika komputerowa jest mocno zróżnicowana. W najlepszych turniejach na świecie mamy zwykle do czynienia z najnowszymi komputerami, najszybszymi procesorami, ogromną ilością pamięci, wydajną grafiką. Proza polskich turniejów, często rozgrywanych w drugorzędnych kafejkach, to maszyny – delikatnie mówiąc – słabe. W obu przypadkach gracz przyzwyczajony do gry na swoim komputerze (bądź stanowisku w kafejce) nie będzie się czuł dobrze. Na bardzo dobrym sprzęcie brak będzie koniecznego wyczucia, a – szczególnie w grach FPS – różnica w nawykach rzędu 0.1 sekundy to bardzo dużo. Jak się będzie czuł gracz, który w domu gra na doskonałym kompie, zaś w kafejce na turnieju siada przed przykurzonym PIII 400 MHz lub czymś podobnym – pisać nie muszę.

Trudno w prawdziwym sporcie wymagać, aby tyczkarze używali wyłącznie tyczek dostarczonych przez organizatora. Małysz nie skacze na nartach, w które zaopatrzył się na zapleczu danego stadionu na pięć minut przed rozpoczęciem zawodów, tylko na własnych. Wątpię również, żeby dobrze czuli się piłkarze lub biegacze zmuszeni do korzystania z preferowanego przez organizatora producenta obuwia (zwłaszcza, gdy dostarczy wszystkim ten sam numer...). Tymczasem podobne sytuacje mają miejsce podczas rozgrywek na sieciach lokalnych. Czy wtedy można mówić o równych warunkach gry dla wszystkich graczy? Pewnym rozwiązaniem jest dopuszczenie przez organizatorów turnieju możliwości podłączania do sieci lokalnej własnych komputerów graczy, rzadko się to jednak w praktyce zdarza.

Sytuacja wygląda zupełnie beznadziejnie w przypadku rozgrywek internetowych. Tu mamy kompletny rozgardiasz sprzętowy, co z jednej strony jest dobre dla graczy mających dobry sprzęt, z drugiej – nie najlepsze dla posiadających komputery już dość stare. Jakby mało było problemów, dochodzą kłopoty z graczami stosującymi nieuczciwe triki, na przykład używającymi programów ułatwiających trafienia (tzw. aimboty) czy pokazujących cały czas położenie przeciwników, także przez ściany. Z jednej strony dość łatwo zapobiegać tego typu oszustwom, instalując odpowiednie oprogramowanie zabezpieczające. Niestety, nowe aimboty pojawiają się równie szybko, jak antidotum na nie, jest to więc niekończąca się historia i pewności co do uczciwości – niewidocznych przecież przez sieć – graczy nigdy mieć nie będziemy. Podobnie jak nie ma żadnej gwarancji, że myszką operuje faktycznie ten gracz, którego nick widzimy na ekranie, a nie jego lepszy kolega z kafejki. Takie sytuacje zdarzały się już w polskich turniejach ligowych. Jest to ewidentne zaprzeczenie reguł sportowej walki. Cóż, niektórzy wyraźnie jeszcze dorastają...

Wspomniałem o aimbotach, ale przecież także same ustawienia gry mogą drastycznie zwiększyć lub zmniejszyć szanse gracza na wygraną. Prozaiczne przykłady: jasność, tekstury i kąt widzenia. Jedni rozjaśniają monitor tak, że nawet w najciemniejszym zakątku jest jasno niczym w dzień, podczas gdy inni nie widzą w takim narożniku kompletnie nic. Jedni rozmywają tekstury pokrywające ściany i podmieniają tekstury postaci na jaskrawe, aby wyraźniej widzieć przeciwników – inni nie. Jedni stosują kąt widzenia (FOV, Field of View) 90, inni – jeśli tylko można – używają większych. Ci pierwsi widzą dość wolny ruch postaci, nie mają problemów z celowaniem, ci drudzy ogarniają wzrokiem większą przestrzeń gry, łatwiej orientują się w położeniu przeciwników, jednak dokładne celowanie stanowi pewne wyzwanie. A bindy??? Bind to krótkie polecenie skryptowe przypisane do wybranego klawisza. Czy bind, który na przykład pozwala skakać nisko w przeznaczonych do wysokich skoków butach antygrawitacyjnych daje równe szanse tym, którzy w każdym kolejnym skoku muszą ich użyć?

Sport elektroniczny – ów słynny e-sport – niewiele ma więc jeszcze wspólnego z prawdziwie masową i przy tym sportową rywalizacją. Choć z drugiej strony patrząc, dużo się ostatnio dzieje w tej dziedzinie i można się spodziewać, że dzięki wysiłkom całego środowiska gry komputerowe faktycznie zasłużą na miano sportu. Wiele wskazuje, że stanie się to już niedługo. ❐

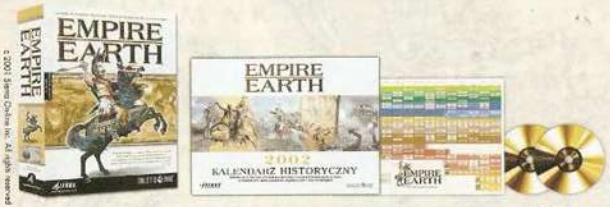
W amerykańskiej zawodowej lidze graczy CPL możemy sobie pograć w Counter Strike, Quake 3, Quakeworld, a ostatnio nawet w Alien vs Predator 2. Naturalnie za pieniądze – i to niemałe.

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

EMPIRE EARTH™

JUŻ W SPRZEDAŻY EPICKA OPOWIEŚĆ O PODBOJU ŚWIATA OBEJMUJĄCA 500 000 LAT LUDZKIEJ CYWILIZACJI W PROFESJONALNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ I ZA PRZYSTĘPNĄ CENĘ.



CD-ACTION
OCENA 9/10

EPOPEJA TO ZBYT SKROMNE SŁOWO...

EMIPRE EARTH TO HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA W TRÓJWYMIAROWYM ŚRODOWISKU. DZIĘKI NIEJ BĘDZIESZ MÓGŁ STWORZYĆ, ROZWIJAĆ I PROWADZIĆ SWĄ CYWILIZACJĘ PRZEZ 500 000 LAT MEANDRÓW HISTORII RODZAJU LUDZKIEGO. WYBIERZ DOWOLNY MOMENT W CZASIE, OD CHWILI ODKRYCIA OGNIA, AŻ PO LASEROWE BITWY PRZYSZŁOŚCI I POWIEDŹ SWĄ CYWILIZACJĘ DO OSTATECZNEGO ZWYCIĘSTWA. NIECH ZIEMIA STANIE SIĘ TWOIM IMPERIUM.
OPRÓCZ 2CD Z GRĄ W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ TAKŻE SUPER KALENDARZ ORAZ DRZEWKO TECHNOLOGII!

© 2001 Sierra On-Line Inc. All rights reserved

współwydana przez: SIERRA
opracowane przez: STAINLESS STEEL STUDIOS
strona rekomendowana: GRY OnLine www.gryonline.pl
sprzedaż wysyłkowa: MG
patronat: @ TERRIT.PL
www.play-it.pl

WYWIAD Z [SS]BANO

jedną z najbardziej znanych postaci polskiego świata UT

[SS]BANO – Maciej Koszarek, 34 lata. Urodził się w Poznaniu, gdzie obecnie pracuje jako informatyk. Mieszka w pobliskim Śremie. Pierwsze kroki w świecie gier FPS stawiał wraz z nieśmiertelnym „Wolfensteinem 3D", następnie przyciągnął go „Doom 2". Zaczął grać na sieciach lokalnych wraz z pojawieniem się pamiętnych „Duke Nukem 3D" oraz „Quake'a". Pierwszą wieloosobową grą „na poważnie" był dla niego „Quake 2". W internecie zaczął grać z chwilą pojawienia się gry „Unreal Tournament". Jest jednym z szefów znanego w UT klanu Szybka Śmierć (SS). Gra także w „Q3", „Tribes 2" i ulubionego moda do „UT" – „Strike Force". Obecnie do grania wykorzystuje komputer z procesorem Duron 1 GHz z grafiką Prophnet 4500 i monitorem 15". Korzysta z łącza o przepustowości odpowiadającej SDI.

W jakich klanach grasz i co w nich robisz?

Gram i na pewno będę grał w klanie Szybka Śmierć – SS. Podejrzewam, że pozostanę wierny temu klanowi już do śmierci (mam nadzieję, że nie szybkiej). Jest tu zresztą grono naprawdę fajnych chłopaków, co by o nich nie mówić. Wielokrotnie próbowano mnie zwerbować do innych klanów, zawsze odmawiałem. W żadnym innym „utkowym" klanie nie gram i nie będę grał. Zresztą, dla mnie tak naprawdę liczył się tylko LMS, a niewiele polskich klanów UT lubi ten tryb i potrafi w niego grać.

Skąd się bierze potrzeba tworzenia klanów w grach FPS, wydawałoby się przeznaczonych do walki jednoosobowej?

Wszystko zaczyna się od tego, że spotykasz się przeważnie z tymi samymi miłymi osobami na różnych serwach. Zresztą kiedyś atmosfera w polskim UT była znacznie lepsza i bardziej przyjacielska, dlatego zaczęły powstawać klany; po prostu aby pograć razem w jednym teamie. Te pierwsze klany można wymienić na palcach jednej dłoni. Obecnie, niestety, przybywa za dużo klanów, które niejednokrotnie nie mają racji bytu. Głównie dlatego, że z natury rzeczy nie mają tak długiej tradycji jak te najstarsze klany. O przyszłość tych najstarszych klanów nie mamy się co martwić, one przetrwają – oby jak najdłużej. Gorzej jest z nowymi, które często dość szybko znikają.

Z samego spotykania nie wynika jeszcze potrzeba tworzenia klanu...

Reszta wynika zapewne z samej psychiki człowieka. Wielokrotnie spotykałem się z prośbami o przyjęcie do klanu. Motywacja jest różna. Zdrowa to taka, że dany gracz jest pod wrażeniem jakiegoś innego gracza akurat z tego wybranego klanu. Niezdrowa to chęć poszpanowania, że jesteś w znanym klanie itp. Niejednokrotnie prowadzi to do sytuacji, w której osoba taka psuje opinię całego klanu.

Założyłeś jeden z najstarszych, a zapewne najliczniejszy polski klan UT...

No, niezupełnie ja... Pomysłodawcą był KLOSS (zresztą mój braciszek). Nieśmiertelna postać – starzy gracze zapewne go mile wspominają, miał naprawdę niekonwencjonalny sposób gry. Do dzisiaj nikogo o podobnym stylu nie spotkałem. Ponieważ były to czasy przyjacielskiego fragowania (początki 2000 roku – przyp. red.), atmosfera na serwach panowała wręcz rodzicielska. Wielokrotnie pomagaliśmy słabszym graczom, co często dawało dobre wyniki. Ogólnie miło wspominam ten czas, spędzany niejednokrotnie nie na walce, lecz na długich dysputach dotyczących danej mapki... To były okoliczności sprzyjające powstaniu klanu. SS miał zresztą zawsze takie założenia, aby grono lepszych pomagało tym słabszym zdobywać umiejętności. Niestety, w wielu przypadkach założenia te zawodziły. Wcale niemało naszych dobrych graczy z czasem znikało, choć długo reprezentowali nasze barwy klanowe. Nie ma się co oszukiwać, woleli grać tylko w gronie tych najlepszych... Do dzisiaj tak jest.

W jaki sposób udało Ci się zapanować nad tak licznym klanem jak SS?

To niemożliwe (hihihi). Nie da się zapanować nad takim klanem – w szczytowym okresie było ponad 50 członków. Wymusiło to stosowanie prostych zasad. Przeskrobałeś coś poważnego – wylot. O usunięciu członka z klanu cały czas ostatecznie decyduję ja, ale mamy także u siebie Radę Starszych. To najbardziej zaufani i najlepsi nasi gracze, mający najdłuższy staż. Dzięki temu mamy do siebie zaufanie i znamy się jak

łyse konie. Aby dostać się do Rady Starszych istotna jest także aktywność gracza – może nie przesadna, ale musi być daną osobę widać w klanie. Przyznam, że we wszystkich sprawach, które dotychczas rozważaliśmy, zawsze byliśmy jednogłośni. To cały przepis na sukces. Zresztą widzę, że inne klany (niestety, nie wszystkie) mają podobne zasady i nawet odpowiedni „organ administracyjny" też nazywa się „Rada Starszych". To znaczy, że te metody się sprawdzają.

Chamstwo i wulgarność to, niestety, dość popularne zjawiska w polskim UT...

Przede wszystkim należy zauważyć fakt, że mania zmiany ksywek w polskim UT niestety się przyjęła, co spowodowało, że niejednokrotnie grając z [SS]BANO nie gra się ze mną... Na szczęście mistyfikację łatwo poznać po sposobie bycia, umiejętnościach i metodach walki. Mało gadam, zabijam kamperów, a ostatnio po prostu ignoruję graczy grających głównie mini i flakiem. Często ich to bulwersuje, niestety, ale co zrobić... W LMS zęby zjadłem i po prostu z mini i flaka wręcz nie wypada walić non stop. Wracając do chamstwa... Jest prosta metoda: nie zwracać na nie uwagi, wówczas po prostu samo zanika.

Uważasz, że ignorowanie chamów na serwerach jest wyjściem z sytuacji? Nie ma skuteczniejszych środków?

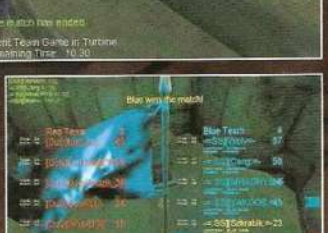
U nas nie ma skuteczniejszych sposobów.

Co to znaczy „u nas"?

W Polsce. Po prostu admini nie dbają o to i trudno im się dziwić. Zresztą często w ogóle nie wiadomo, kto obecnie administruje danego serwa.

Jak jest na zagranicznych serwerach?

Szczerze mówiąc, też różnie. Grając w Strike Force już się spotkałem z sytuacjami, kiedy to admini po prostu banują danego kolesia i jest spokój. Sam co prawda niedawno dostałem bana, wynikało to jednak z moich trudności z „zaakceptowaniem" zasad urządzonej przez innych graczy sniper areny, podczas gdy ja wolałem kałasza... Zresztą z pingiem koło 600 nie da się grać inną bronią w miarę skutecznie... Niemniej zagranicą sytuacja jest zazwyczaj inna niż w Polsce. Danym serwem administruje zazwyczaj kilku do kilkunastu klanowiczów, u nas jest to najczęściej grupka 2-3 osób. Prawdę powiedziawszy ostatnio probowałem coś z tym chamstwem na polskich serwerach zrobić, ale jakiekolwiek maile do szefów danego klanu kończyły się ciszą. Całkowite zignorowanie tematu, mimo że podsyłałem screeny. Po prostu niektórzy szefowie klanów boją się, że dany gracz odejdzie do innego klanu. W SS jest inaczej: możesz być bogiem, a i tak wylecisz jeśli przeskrobałeś. Nie tolerujemy chamstwa, w żadnej postaci. Poza tym w tych najstarszych klanach jest to prawo niepisane.



Sądzisz, że Unreal Tournament i internet pozwalają obecnie na traktowanie rozgrywek internetowych jako formy profesjonalnego sportu?

Raczej nie. Profesjonalista ma porządne podstawy. Mam tu na myśli głównie sprzęt. Poza tym sądzę, że to niezdrowo traktować grę internetową jako sport wyczynowy, lepiej – jako dobrą zabawę. Wiele osób zresztą nie rozumie, że zawsze znajdzie się ktoś lepszy od nich (siebie też mam na myśli). Dobrego gracza ocenia się nie tylko po umiejętnościach, są też inne czynniki.

Praktycznie każda dziedzina sportu jest uprawiana przez tłumy amatorów i grupkę zawodowców. Nie czas już mówić o profesjonalnej grze w gry sieciowe?

Być może są to rzeczywiście początki. Jestem w stanie zgodzić się z tym, że chyba najbliżej tego celu jest Q3, lecz za mało grywałem w tę grę, aby powiedzieć coś więcej na ten temat. Na pewno duży wpływ na to wszystko mają międzynarodowe turnieje, a właśnie w Q3 chyba się najwięcej w tym zakresie dzieje. Nie wiem jak jest z Counter Strikem, który dla wielu graczy sieciowych stanowi całe ich życie. Spodziewałbym się raczej dużo po Tribes 2. To naprawdę gra wprowadzająca zupełnie inny punkt widzenia do dotychczasowych rozgrywek poprzez internet. Bardzo duży krok naprzód, no i niesamowite możliwości. Zresztą, co tu mówić: gra w 30-50 osób to jest po prostu czad. Sam jestem po wrażeniem i widzę, że coraz więcej ludzi przerzuca się właśnie na Tribes 2.

Zdajesz sobie sprawę, że jesteś jedną z tych osób, którym polski świat graczy UT zawdzięcza najwięcej?

Eeeeee..... nie sądzę. Osobiście uważam, że to praca zbiorowa. Polskie UT najwięcej zawdzięcza takim klanom, jak przede wszystkim FB, sYs, SS, The BEST i mógłbym tu jeszcze wymieniać, poza tym wszystkim prowadzącym różne serwisy, fora oraz organizatorom wszelkich turniejów, wśród których wyróżnia się admin Silesii, Piter. Trzeba pamiętać, że ich praca jest dobrowolna, a nie zawsze spotykają się z pochwałami. Wręcz przeciwnie, często słyszą jedynie słowa krytyki.

Dziękujemy za wywiad życząc wielu efektownych fragów, a klanowi SS długiego żywota w polskim UT.

Ja również dziękuję, do zobaczenia w wirtualnym świecie. ❐

DOBÓR BRONI W T2

czyli jak zapanować nad chaosem

TRIBES 2

Chaos, przytłoczenie ogromem informacji, zniechęcenie – to pierwsze objawy osób, które – przyzwyczajone do dość prostych tradycyjnych gier FPS – uruchamiają po raz pierwszy Tribes 2.

sYsIyavor

Tribes 2 jest grą bardzo obszerną w tym sensie, że bardzo dobrym i bardzo pożytecznym dla całej drużyny graczem może być ktoś, kogo przytłacza szybkość akcji w takich grach jak ***Unreal Tournament*** czy ***Quake***. Z drugiej strony także miłośnicy wyjątkowo szybkich rozgrywek mogą tu znaleźć wiele stawiających niezwykle wysokie wymagania sytuacji. Od czego zatem zależy, czy ktoś jest dobry w **T2** czy nie?

Klikając na ikonkę **T2** trzeba sobie uświadomić, że zostawia się za sobą klasyczne FPS-y, w których rolę gracza należałoby określić wyłącznie jako „zabij wszystko co się rusza". Uwaga ta dotyczy nie tylko tradycyjnych trybów DM i TDM, lecz także z pozoru znacznie bardziej zaawansowanego CTF-a, gdzie gracze specjalizujący się w dostarczaniu lub obronie flagi prezentują de facto bardzo zbliżone umiejętności. **Tribes 2** wymaga od gracza albo ogromnej wszechstronności, albo specjalizacji. W czym? Bardzo pobieżnie analizując rozgrywkę w CTF w **T2** można wyróżnić następujące „stanowiska" zajmowane przez graczy w grze po stronie obrony: obrona generatorów, obrona bazy, obrona stacji pojazdów, obrona flagi, przechwytywanie capperów (przeciwników uciekających z flagą). W ataku naszym celem mogą być odpowiednio: generatory, baza, stacja pojazdów, flaga. Do tego dochodzą stanowiska związane z prowadzeniem pojazdów: pilota myśliwca, pilota bombowca, bombardiera, tylnego strzelca bombowca, pilota transportowca oraz całkiem liczna grupa stanowisk „inżynierskich", związanych z naprawą i rozstawianiem sprzętu. W ramach każdego z tych stanowisk można zwykle wyróżnić kilka specjalizacji, np. obrona generatorów może składać się z kilku osób, z których część paraduje w najcięższym opancerzeniu, część w lekkim. Prawdę mówiąc temat doboru wyposażenia do roli w bitwie w **Tribes 2** zasługuje na kilkudziesięciostronicowe omówienie, tu więc z konieczności ograniczymy się do przedstawienia zaledwie paru przykładów.

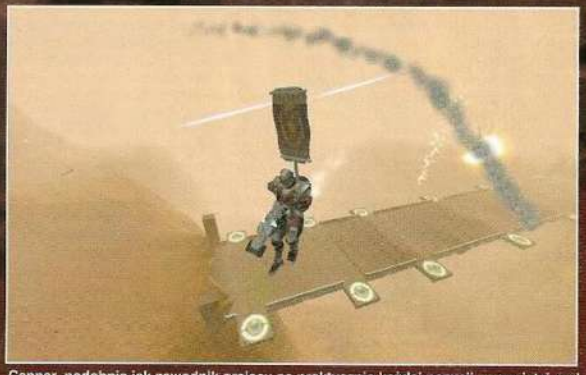
Jak widać, sytuacja jest dość skomplikowana i trudno się dziwić, że początkujący gracze nie bardzo wiedzą co z sobą zrobić i z westchnieniem ulgi wracają do gry w ***Unreal Tournament***, gdzie tego typu problemów mają jakby nieco mniej. My jednak chcemy zagrać w prawdziwą bitwę. Zatem tym, co powinniśmy od razu zrobić wchodząc do rozgrywki z 30 lub 40 graczami, jest jasne określenie własnej roli w walce. Nie polecam stanowiska pilotów pojazdów bez wcześniejszego treningu offline, łatwo stracić życzliwość graczy z drużyny po rozbiciu o najbliższą górę wypełnianego przez pięć minut transportowca. Szczerze odradzam także zapisywanie się od razu do elitarnego klubu capperów, bowiem na serwerach publicznych trzeba najpierw nauczyć się uważnie analizować działania swojej drużyny oraz przeciwnika, a spontaniczne ataki nowicjuszy kończą się wyłącznie w jeden, mało pożądany sposób.

Proponuję zacząć od roli obrońcy (lub atakującego) działającego na otwartej przestrzeni, w okolicach własnej bazy lub na przedpolach przeciwnika. Aby w miarę sprawdzić się w tej roli, należy odpowiednio dobrać wyposażenie. Z pancerzem nie będziemy mieli problemów, gdyż konieczność zapewnienia dużej mobilności na otwartej przestrzeni jednoznacznie wskazuje na najlżejszy pancerz – Scout. Jaki pack? Ze względów wspomnianych wyżej pod uwagę bierzemy tylko energy pack. Zapewnia on dodatkowe zasoby energii, umożliwiając dłuższe i wyższe skoki.

Przejdźmy do podstawowego pytania: jakie bronie? Tu wszystko zależy od przyjętej przez nas roli. Proponuję rozważyć na początek cztery pozycje: na wysuniętym ataku, na wysuniętej obronie, snajpera na ataku oraz snajpera na obronie.

Gracz na wysuniętym ataku powinien mieć głównie bronie pozwalające na prowadzenie walki w powietrzu, na otwartej przestrzeni. Sensownym wydaje się więc wybór spinfuzora. Amunicja do spinfuzora szybko się jednak kończy. Przydałoby się także coś, co pozwala szybko niszczyć elementy wyposażenia przeciwnej drużyny, głównie przenośne działka. Zatem w drugim slocie powinien znaleźć się plasma rifle. Trzecia broń powinna w miarę pewnie pozwalać na walkę na nieco dalszym dystansie – nie ma co liczyć, że trafienia spinfuzorem w locie będą nam wychodziły z dostateczną skutecznością. Ostatni slot wypełniamy więc minigunem, używanym najczęściej do „finiszowania" przeciwników z pancerzem trzymającym się „na ostatnich śrubkach". Aby przedłużyć swą żywotność w – zadziwiająco częstych na tej pozycji – atakach pociskami nakierowywanymi na podczerwień, powiększamy nasz stan posiadania o flary. Naturalnie jak zawsze bierzemy miny – przydają się do minowania „w locie" stacji pojazdów lub wyjść z bazy przeciwnika.

Wysunięta obrona wymaga dwóch dość istotnych zmian. Po pierwsze, rzadko pojawi się sytuacja namierzenia pociskami kierowanymi, więc możemy zrezygnować z flar na



Capper, podobnie jak zawodnik grający na praktycznie każdej pozycji wysuniętej pod bazę przeciwnika, chcąc przeżyć spotkanie z kierowanymi pociskami musi pamiętać o zabraniu flar.

Podstawową bronią na otwartej przestrzeni jest spinfuzor.

Plasma rifle przydaje się do szybkiego niszczenia urządzeń przeciwnika.

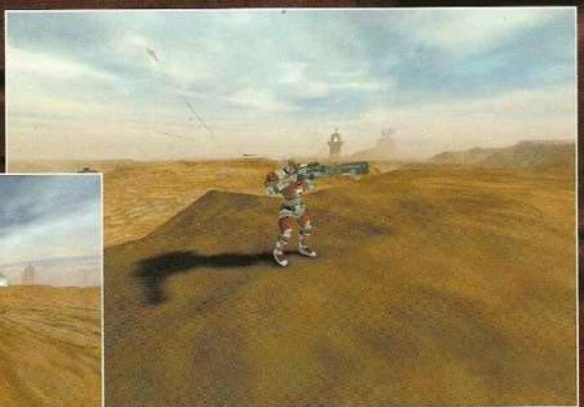
korzyść któregoś z granatów (do wyboru, wedle uznania, mamy: zwykłe, oślepiające, wstrząsowe; oślepiających raczej nie polecam na obronie). Po drugie – i jest to znacznie istotniejsza zmiana – nie będziemy potrzebować plasma rifle'a strzelającymi wolnymi, o małym zasięgu pociskami. Zamiast tego przyda się ELF, broń, dzięki której jesteśmy w stanie w krótkim czasie pozbawić przeciwnika jego całej energii. Tak – w dosłownym tego słowa znaczeniu – uziemiony gracz stanowi łatwy cel albo dla nas (po przełączeniu na spinfuzora), albo dla naszego partnera.

Gracze preferujący spokojniejszy (w **T2** jest to jednak złudne...) styl walki mogą zdecydować się na rolę snajpera. Zacznijmy od snajpera na obronie. Pancerz (scout), pack (energy pack) i jedną broń (laser rifle) mamy ustalone od razu, gdyż w innej konfiguracji nie można używać snajperki. Druga broń to ELF, dzięki któremu niejeden capper przeciwników wyląduje wprost w troskliwych objęciach naszych juggernautów. Spinfuzor nie wymaga komentarza, jest to najważniejsza broń w walce na otwartej przestrzeni. Całości dopełniają granaty oraz miny, stosowane do zaminowania miejsc najczęściej wykorzystywanych przez capperów przeciwnika do odskoków. Z takim wyposażeniem krążymy wokół własnej flagi i witamy przybyszów starannie wymierzonymi headshotami.

Snajper na ataku ma niestety większy problem. W przeciwieństwie do snajpera na obronie nie ma żadnych źródeł uzupełniania wyposażenia (z wyjątkiem tego, co zostaje po sfragowanych przeciwnikach; ta metoda ma tylko jedną wadę: najpierw trzeba kogoś sfragować – i to szybko, zanim zużyje to, na czym nam tak zależy...). Zatem wyrzucamy ELF-a i bierzemy plasma rifle. Ta broń przyda się między innymi do likwidowania rozstawionych wokół bazy przeciwnika działek, będzie także nieoceniona, gdy skończy się amunicja w spinfuzorze. Granat zastępujemy ponownie flarą, wszak martwy snajper to żaden snajper. Teraz możemy się zapuścić pod bazę przeciwnika pamiętając, że smuga rozgrzanego powietrza po każdym ze strzałów snajperką przez kilka sekund wskazuje przeciwnikom, gdzie znajduje się najbliższy frag...

Pozostaje zatem zdefiniować powyższe ustawienia (klawisz ENTER na klawiaturze numerycznej). Następnie wskakujemy w kilkudziesięcioosobową bitwę z jasno ustalonym zadaniem i... odkrywamy pociągający świat **Tribes 2**. ❐

POZYCJA	wysunięty atak	wysunięta obrona	snajper w obronie	snajper w ataku
PANCERZ	scout	scout	scout	scout
PACK	energy pack	energy pack	energy pack	energy pack
1 BROŃ	minigun	minigun	laser rifle	laser rifle
2 BROŃ	plasma rifle	ELF	ELF	plasma rifle
3 BROŃ	spinfuzor	spinfuzor	spinfuzor	spinfuzor
GRANAT	flary	granaty (do wyboru)	granaty	flary
MINY	miny	miny	miny	miny



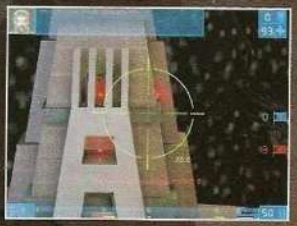
Snajper z dala od własnej bazy jest zdany wyłącznie na własne siły. W tej roli ważne jest, aby zapewnić sobie możliwość walki na otwartej przestrzeni przez jak najdłuższy czas.

FACE OKIEM CAPPERA

Techniki przenoszenia flagi

Face jest mapą bardzo prostą w swej konstrukcji. Dwie duże wieże umieszczone w stosunkowo niewielkiej odległości – to praktycznie wszystko. Podstawowym problemem z punktu widzenia cappera staje się więc przebrnięcie przez odsłonięty odcinek drogi, między wieżami, który przypomina sarajewską niechlubną „aleję snajperów".

sYsIyavor



Capper to elitarny „zawód". Nie musi to być zawodnik, który potrafi sfragować wszystko w okolicy, choć perfekcyjne opanowanie broni się przydaje. Powinien za to być bystrym obserwatorem, przewidującym działania własnej drużyny i przeciwnika.

Face ma kilka elementów, na które należy zwrócić uwagę. Większość respawnów odbywa się na zewnątrz baz, przy ripperze i snajperce. Capper uciekający z flagą musi pamiętać, że sfragowany przy wyjściu przeciwnik może w ułamku sekundy znaleźć się za jego plecami, tuż przy snajperce. Zresztą ripper także jest niebezpieczny: alternatywny strzał leci szybko, ma dość duży zasięg wybuchu i mocno odrzuca trafionego przeciwnika. Jeśli jest nim capper, wówczas takie wypchnięcie w przestrzeń oznacza odbicie flagi.

Drugim elementem jest otwarta przestrzeń pomiędzy bazami, a dokładniej: sposób, w jaki przeciwnik na niej operuje. Istotne jest zwrócenie uwagi na następujące cechy zawodników: jak często operują laserem i redimerem oraz jak zachowują się jako snajperzy. Snajper jest niezwykle dokuczliwym zawodnikiem, tym bardziej, że na Face ma wyjątkowo duże pole do popisu. Może strzelać bezpośrednio z miejsc, w których leży snajperka i amunicja do niej: ze szczytu wieży bądź z platformy nad redimerem. Częstą praktyką jest usadowienie się na występach znajdujących się po bokach wieży, skąd w przypadku wyczerpania amunicji zawsze można dość szybko wrócić transem na górę. Szczególnie „wredny" typ campera to taki, który kampuje na wieży przeciwnika i tych należy wykrywać i eliminować jak najszybciej.

Próbując przechwycić flagę musimy zatem starać się zwiększyć swoje prawdopodobieństwo przeżycia. Zasadnicze metody są dwie: przechwycenie flagi i albo natychmiastowa ucieczka do siebie, albo długie ukrywanie się w zakamarkach wieży przeciwnika i wyczekiwanie na dogodny moment do rozpoczęcia powrotu. Zauważmy, że capper wchodzący na otwartą przestrzeń nie ma bowiem odwrotu, w praktyce jest zmuszony iść wyłącznie w stronę własnej bazy. Kiedy zatem przechwycić flagę i kiedy rozpocząć powrót?

Wszystko zależy od tego, gdzie znajdują się najlepsi w danej rozgrywce gracze. Śmiało możemy założyć, że w rozgrywkach na serwerach publicznych 80% przeciwników nie będzie stanowiło zbyt istotnej przeszkody, ważne natomiast jest to, co robi pozostałe 20%. Już idąc do bazy przeciwnika powinniśmy mieć ogólne wyobrażenie o metodzie przechwycenia flagi. Dlaczego? Dlatego, że wychodząc z własnej bazy widzimy, co się w niej dzieje, znamy położenie większości własnych graczy. Możemy zatem przewidzieć ich prawdopodobne działania, oszacować, kiedy będą u przeciwnika. Dobrym momentem na dotarcie do bazy przeciwnika jest podłączenie się pod grupkę atakujących i puszczenie jej przodem. Uważnie obserwujemy rozwój sytuacji i w chwili, gdy część przeciwników ginie, wchodzimy do środka wieży pamiętając, że za moment (po respawnie) będziemy mieli ich za sobą. W tym momencie możemy podjąć decyzję o natychmiastowym zabraniu flagi i szybkim powrocie – o ile mamy pełne życie i zbroję (dodam, że niezbędnikiem cappera na Face jest także snajperka, laser i bazuka). Wówczas jest duża szansa, że wybiegający nam na spotkanie gracze przeciwnika to słabo uzbrojone i opancerzone „noworodki". Prawdopodobnie łatwo będzie ich pokonać, a w połowie dystansu do naszej wieży można się już spodziewać posiłków od tych partnerów, którzy zostali sfragowani przy szturmie. Najistotniejszym w tej taktyce jest wybór momentu zabrania flagi. Jeśli zabierzemy ją natychmiast, „noworodki" prawdopodobnie zaczają się gdzieś po bokach wieży, aby z oddali zdjąć cappera. Lepiej jest wybrać taki moment, aby „noworodek" miał nadzieję, że szybki powrót do bazy zapobiegnie zagarnięciu przez nas flagi. Gdy dobrze wyczujemy tę chwilę, wówczas spotkamy się z nim/nimi przy wyjściu z bazy i załatwimy temat jedną lub dwoma salwami z bazuki. Potem pozostaje szybki bieg z oglądaniem się za siebie, czy noworodki nie zamierzają użyć snajperki. ❐

W sytuacji, gdy do końca meczu zostało niewiele czasu a przewaga jest niewielka, można spróbować przykampować z flagą na niewidocznych krawędziach tekstur po zewnętrznej stronie skał. Szczególnie efektowne miejsce znajduje się pod czerwoną bazą.

za miesiąc ciąg dalszy.

JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

MYTH III
ERA WILKA

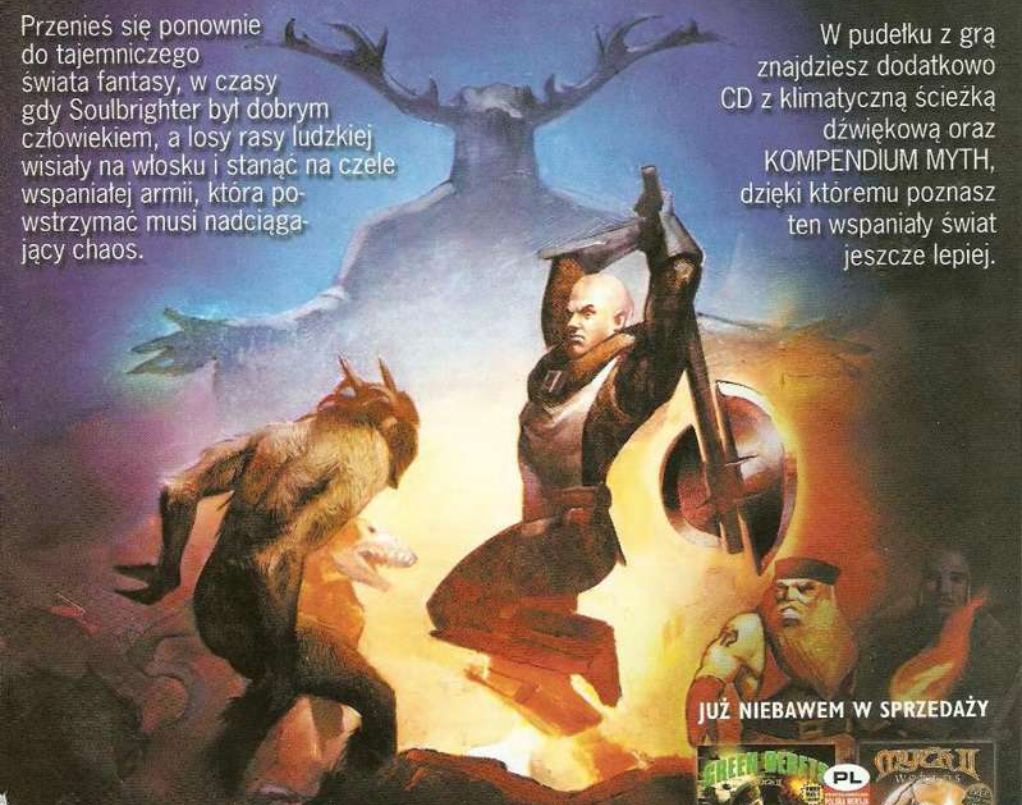
TM

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

99 przystępna cena

Przenieś się ponownie do tajemniczego świata fantasy, w czasy gdy Soulbrighter był dobrym człowiekiem, a losy rasy ludzkiej wisiały na włosku i stanąć na czele wspaniałej armii, która powstrzymać musi nadciągający chaos.

W pudełku z grą znajdziesz dodatkowo CD z klimatyczną ścieżką dźwiękową oraz KOMPENDIUM MYTH, dzięki któremu poznasz ten wspaniały świat jeszcze lepiej.



JUŻ NIEBAWEM W SPRZEDAŻY

współwydane przez: PLAY IT
www.play-it.pl

opracowane przez: Mumbo Jumbo

sprzedaż wysyłkowa: GRY OnLine www.gry-online.pl; MG www.mg.pl (033) 811 87 27

patronat: TENBIT.PL

Copyright 2001 Take 2 Interactive Software. All Rights Reserved

EMPIRE EARTH

Piotr Bilski „Alien"

Kolejna hybryda *Civilization* oraz *Age of Empires* przynosi nowe wyzwania oraz łańcuch ciekawych zależności, z których większość podporządkowana jest oczywiście działaniom wojennym. Z tego powodu dużą część tekstu zajmie zarządzanie armią, chociaż należy także kilka słów poświęcić budowie własnych osad.

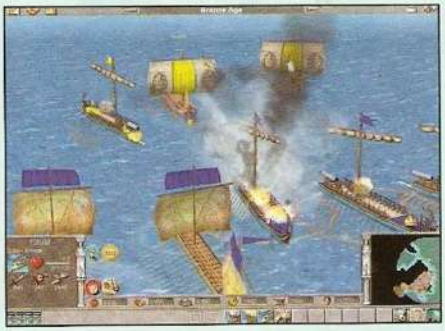
ROZBUDOWA MIASTA

Bez względu na epokę historyczną, w której osadzona jest akcja scenariusza, każda osada charakteryzuje się identycznymi cechami (co może zresztą nieco dziwić – mało kto spodziewałby się chyba murów miejskich w XXI wieku). Dlatego też niniejszy akapit ma wymowę zdecydowanie uniwersalną, administrowanie budynkami miejskimi odbywa się zawsze w ten sam sposób, jedyne zmiany na jakie grający może się natknąć to wciąż rosnąca liczba struktur do postawienia.

Każde miasto rozpoczyna życie od stolicy. W najprostszej postaci jest to osada (settlement), która dopiero później może się rozrosnąć do większej i bardziej zaawansowanej postaci. Tak, czy inaczej, jest to centralna budowla każdego ośrodka urbanistycznego i musi być otaczana szczególną opieką, jej utrata, w połączeniu z eksterminacją obywateli, na ogół oznacza klęskę. Jeśli przystępujesz do ustanawiania miasta od podstaw, lokację na stolicę wybierz tak, aby mieć dookoła sporo wolnego miejsca oraz aby mieszkańcy mogli się łatwo dostać do surowców. W przypadku gdy miejsce to jest narzucone, nie będziesz mieć większych dylematów, stolica musi stanąć w oznaczonej lokacji.

Centralnym budynkiem w każdym mieście jest stolica, nic zatem dziwnego, że w jej zasięgu (którego granica jest częściowo widoczna w prawym górnym rogu) należy postawić większość własnych struktur. Zwykle posiadasz dostatecznie dużo miejsca, nie musisz zatem tworzyć zwartej zabudowy, może z wyjątkiem domków.

Wolna przestrzeń dookoła jest niezbędna dla innych budynków, które powinny znajdować się w obrębie zasięgu struktury centralnej. Reguła ta dotyczy świątyń, domów mieszkalnych, a także np. spichlerza. Chodzi mianowicie o bezproblemowy przepływ dóbr zdobywanych przez obywateli do skarbca. Dodatkowo dobrze byłoby, gdyby stosunkowo blisko znajdowały się drzewa oraz złoża niektórych surowców. O ile np. zboże jest zbierane bezpośrednio do spichlerza, o tyle drwale muszą taszczyć drewno do najbliższego budynku centralnego, stąd ich czas pracy może ulec znacznemu wydłużeniu. Podczas budowy miasta jako pierwsze powinny na ogół stawać te budowle, które pozwalają Ci uniezależnić się pod względem zdobywania wszystkich koniecznych towarów. Jak wiadomo, w grze istnieje pięć rodzajów surowców: jedzenie, drewno, złoto, żelazo i kamienie. Do funkcjonowania osady nie potrzebujesz żadnego z wyżej wymienionych, bowiem obywatele żywią się we własnym zakresie, również budynki same z siebie się nie zawalą. Dopiero gdy starasz się rozwijać, stwierdzisz ze zdziwieniem, jak dużo Ci potrzeba. Ponieważ wyprodukowanie zwykłego mieszkańca wymaga od Ciebie pięćdziesięciu jednostek jedzenia, jest to najbardziej niezbędny produkt. Na szczęście można go uzyskiwać na kilka sposobów. Na samym początku, gdy nie posiadasz jeszcze wyspecjalizowanych przedsiębiorstw, warto zapolować na wałęsające się w pobliżu dzikie zwierzęta. Choć niektóre mogą być niebezpieczne dla Twoich podopiecznych, stanowią dobre źródło pożywienia. Metoda należy niestety do krótkotrwałych, bowiem zwierzęta nie są surowcami odnawialnymi. Z tego powodu trzeba jak najszybciej wybudować spichlerz lub port i łódź rybacką (a najlepiej skorzystać z obydwu możliwości). Podczas gwałtownej ekspansji materiały bardzo szybko są zużywane, więc warto zapewnić ich jak najsprawniejsze uzyskiwanie. Oznacza to konieczność oddelegowania dużej liczby obywateli do każdej gałęzi przemysłu wydobywczego. Co prawda łódź rybacka nie wymaga obsługi, działa niejako automatycznie, jednak już spichlerz muszą obsługiwać rolnicy, analogicznie ma się sprawa ze wszystkimi kopalniami. Do każdej powinieneś odesłać przynajmniej po dwóch ludzi, zaś w przypadku wzmożonego zużycia – nawet sześciu (maksymalna wartość dla jednej lokacji). Jeśli punkty ek-



strakcyjne znajdują się zbyt daleko od osady, należy koniecznie wybudować kolejne sioło, tym razem w pobliżu górników, dzięki czemu nie będą tracić czasu na przenoszenie zdobytych surowców długą drogą do bazy. Pozostałe struktury o przeznaczeniu innym od militarnego, czyli takie jak świątynia, szpital lub uniwersytet warto wznieść w miarę własnych postępów na planszy, jednak ich wykorzystanie uwarunkowane jest bardziej zachowaniem nieprzyjaciela, niż Twoimi potrzebami.

Czas powiedzieć kilka słów na temat budynków obronnych. Do takowych zaliczają się ściany miejskie, wieże, a także bramy, czy działka przeciwlotnicze (w odpowiedniej epoce oczywiście). Ich ustawianie na mapie w okolicach własnego miasta pozornie wydaje się zbędne, zwłaszcza gdy przez długi czas masz spokój z nieprzyjacielem. Cisza taka oznacza jednak na ogół (podobnie jak w typowym RTS-ie), iż zbiera on większe siły, których atak będziesz musiał odeprzeć. Mury miasta okazują się znakomitą zaporą przeciwko nadchodzącym agresorom, bowiem bez zniszczenia ścian nie będą oni w stanie dostać się do Twej osady. Co prawda ogrodzenie całego miasta zazwyczaj jest kosztowne, niemniej oznacza jednocześnie koniec kłopotów z ciągle nękającymi Cię najeźdźcami. Oczywiście samo postawienie muru nie rozwiązuje jeszcze całkowicie problemu, gdyż przeciwnik nadal pozostanie przy życiu. Jego eliminację zapewniają dopiero wieże strażnicze. Tych najlepiej postawić bardzo dużo, choć jest to niezwykle kosztowne działanie. Z moich doświadczeń wynika, iż najefektywniejsza struktura obronna wymaga posterunków co trzy lub cztery segmenty muru. Dzięki takiemu ustawieniu wieże są w stanie wzajemnie sobie pomagać w przypadku napaści. Bramy miejskie ustaw w takim miejscu, aby mieszkańcy mogli swobodnie wychodzić na zewnątrz, nie nadkładając jednocześnie drogi. Na ogół wystarczają dwie pary wrót, dzięki czemu utrzymasz dostatecznie dużą swobodę ruchu poddanych.

Jeśli chodzi o tworzenie nowych osad, te warto oczywiście wznosić z jednym zastrzeżeniem: rób to dopiero wtedy, gdy poprzednie miasto rozwinęło się już na tyle, że może działać samodzielnie. Nowe osady najczęściej powstają ze względów praktycznych w pobliżu złóż surowców. Tam stawia się budynek centralny, a w konsekwencji także inne struktury niezbędne do bezstresowego przepływu towarów. Główny problem z nowym siołem polega na tym, iż zwykle jest to łakomy kąsek dla wrogich wojsk. Z ochotą napadają one na nieukształtowane jeszcze miasto, wycinając w pień mieszkańców. Z tego powodu należy poczynić jedną z dwóch rzeczy: wysłać w zagrożone miejsce silny oddział wojska, które będzie eskortować pracowników, lub od razu ogrodzić lokację i zabezpieczyć ją wieżami. Pierwsze rozwiązanie jest stosunkowo tanie, jednak dość ryzykowne, bowiem zmuszony zostajesz do rozdzielenia swoich sił, nie wiedząc, gdzie przeciwnik zaatakuje w następnej kolejności. Pomocny okazuje się tutaj mechanizm load-/save, jednak jest on męczący oraz niezbyt pewny, bowiem wróg często modyfikuje swoją taktykę w zależności od Twoich słabych punktów. Druga metoda, choć bardziej pracochłonna, okazuje się pewniejsza, bowiem nowe miasto nie tylko otrzymuje zdolność samodzielnej obrony, ale również wydłużasz czas, jaki Twoje oddziały mają na przybycie z odsieczą. Z tego powodu jestem zwolennikiem wznoszenia licznych instalacji obronnych, niezbędnych dopóki przeciwnik nie zostanie całkowicie zgnieciony. Każde miasto rozwija się również wraz ze zwiększaniem się stopnia zaawansowania stolicy, które zależy od liczby ludzi zamieszkujących w środku. Kiedy masz dużo pożywienia i czasu, możesz podnosić swój prestiż przekształcając centralną budowlę do coraz okazalszej postaci. Jeśli zaś chodzi o inne struktury (w większości wojskowe), takie jak ośrodki szkolenia (stajnie, koszary, budynek łuczników), naturalnie są Ci potrzebne do produkcji własnych wojsk. Z tego powodu powinny być wznoszone stosunkowo blisko centrum osady. W razie potrzeby będziesz mógł rzucać oddziały od razu do walki, co może uratować zagrożone miasto.

Otaczanie murami miasta jest kosztownym, lecz opłacalnym zajęciem. Jeśli w pobliżu ustawisz jakieś wojska, możesz być niemal pewny, iż Twoja osada będzie bezpieczna – ostrzał z wież skutecznie przekona agresora, że przebywanie w Twoim towarzystwie jest wielce niezdrowe.

Dobre ustawienie wojsk przed bitwą ma istotne znaczenie dla dalszych poczynań w czasie starcia. Na zdjęciu widać centrum formacji zajęte przez piechotę (pikinierów oraz wojowników), za nimi zaś znajdują się łucznicy. Kawaleria stoi z lewej strony, nieco z boku, aby w razie potrzeby okrążyć wroga. Uwaga: jest to ustawienie efektywne pod warunkiem, że masz pewność co do kierunku, z którego nadejdzie nieprzyjaciel.

DOWODZENIE ARMIĄ

Podobnie jak w każdej porządnej strategii czasu rzeczywistego, także tutaj Twoim głównym celem jest zlikwidowanie nieprzyjaciela, na ogół przez nieustanny podbój. Z tego powodu dużą część uwagi musisz poświęcić budowaniu odpowiedniej struktury armii. Zapewne zauważyłeś, iż wraz z uzyskiwaniem coraz wyższego stopnia zaawansowania technologicznego Twoje możliwości pod tym względem rosną. Liczba różnorodnych jednostek do wyboru się powiększa, choć i tak należą one do kilku podstawowych grup.

Podobnie jak w popularnej grze w „kamień, nożyce i papier", każdy oddział okazuje się przydatny przeciwko konkretnemu przeciwnikowi, wobec pozostałych będąc niestety niezbyt efektywny. Prawidłowa strategia zabezpieczenia logistycznego polega w **Empire Earth** na rozłożeniu proporcji pomiędzy poszczególnymi typami wojsk. Do podstawowych kategorii zaliczyć można w większości epok historycznych: piechotę walczącą w zwarciu, piechotę ostrzeliwującą się z pewnej odległości, wojska oblężnicze, kawalerię, lotnictwo i marynarkę wojenną. Ogólna zasada jest taka, że oddziały biorące udział w walce bezpośredniej świetnie nadają się do eksterminacji strzelców przeciwnika, jeśli zdążą do nich dobiec. Z kolei kawaleria dobrze sobie radzi z piechotą wyposażoną w miecze lub szable, wykazując wrażliwość na ataki strzelców (łuczników, czy kuszników) oraz pikinierów. Skład Twojej armii nie może być dowolny i powinien zostać dopasowany do charakterystyki wojsk nieprzyjaciela. Dla przykładu, misję warto rozpocząć posiadając zrównoważone siły, tzn. tyle samo łuczników, co kawalerzystów i pikinierów. Dopiero doświadczenia w walce z wrogiem pozwolą określić, jakiej kategorii żołnierzy powinieneś mieć najwięcej. Odwołując się do kolejnego przykładu, gdy na nowo odkrytej wyspie pojawiają się głównie konni jeźdźcy, nie warto inwestować swego czasu i surowców w tworzenie piechurów wyposażonych w maczugi lub miecze. Zamiast tego trzeba wyprodukować dużą liczbę łuczników i pikinierów. Ci ostatni bardzo dobrze spisują się w walce z wszelkiego rodzaju kawalerią, podczas gdy pierwsi dają im wsparcie z bezpiecznej odległości. Warto zapamiętać, iż oddziały szturmowe, takie jak kawaleria lub piechota uzbrojona w broń ofensywną (miecze) nadają się do likwidacji łuczników i pikinierów. Łucznicy nadają się do zwalczania kawalerii i piechoty, natomiast pikinierzy bez problemów radzą sobie z kawalerią. Te proste zależności pozwalają nie tylko stworzyć dobrą armię, ale również efektywnie ją wykorzystać. Wiadomo, że oddziały pierwszoliniowe powinny stać z przodu, przyjmując na siebie impet szturmu przeciwnika, podczas gdy słabsze jednostki wspomagania muszą znajdować się z tyłu tak, aby nie mogły zostać same zaatakowane. Oddziały oblężnicze nadają się wyłącznie do burzenia murów i likwidacji wież strażniczych (polecam!), poza tym są słabe i powolne. Jeśli chodzi o flotę, zależności są bardzo podobne, pancerniki zwalczają większość okrętów oponenta, przynajmniej do czasu pojawienia się łodzi podwodnych oraz lotniskowców. Kilka słów należy poświęcić również relacjom pomiędzy nowoczesnym wojskom przyszłości, charakteryzującym się nieco większym zróżnicowaniem, o którym nie można zapomnieć. Zamiast kawalerii pojawiają się czołgi, rolę łuczników grają działa haubice, natomiast piechota pełni funkcje różnorodne, odpowiednie formacje nadają się do eliminacji dosłownie wszystkich rodzajów nieprzyjaciela. Lotnictwo może niszczyć dowolne cele, jedyne zagrożenie dla niego stanowią obce samoloty, śmigłowce, działka przeciwlotnicze i niektóre rodzaje piechoty.

Siła poszczególnych formacji zależy jednak nie tylko od jej liczebności, czy przydatności na polu walki, ale również od stopnia zaawansowania technicznego. Jest on reprezentowany przez kilka cech charakterystycznych właściwych każdej jednostce. Są to: siła ataku, zasięg, szybkość oraz odporność na różne rodzaje działań przeciwnika. Wartość oddziału silnie zależy od tych właśnie współczynników, dlatego należy je systematycznie podwyższać. Problem polega tylko na tym, iż poważne ograniczenie punktowe rzutuje na możliwości rozbudowy jednostki. Z tego powodu grający musi dokonywać ważnych wyborów, w jaki sposób profilować swoich podopiecznych. Przede wszystkim warto poprawiać cechy związane z przeznaczeniem oddziału. I tak strzelcy powinni posiadać duży zasięg oraz siłę ataku, zwiadowcy zasięg i szybkość (z założenia nie są to bowiem formacje angażujące się w walkę bezpośrednią), natomiast oddziały szturmowe potężny wskaźnik ataku oraz dużą odporność na ostrzał obrońców. Dzięki temu żywotność odpowiednich jednostek znacząco wzrośnie.

Taktyka walki należy na ogół do niezbyt skomplikowanych, choć wymaga pewnej wprawy w przesuwaniu i zmianie formacji. Jednostki powinny znajdować się przed bitwą w dość luźnych szykach, przygotowane do zmiany miejsc w razie zajścia nieoczekiwanych wydarzeń. Jest to szczególnie istotne podczas wstępnej fazy rozgrywki na planszy, gdy oponent zdaje się

W osadzie przeciwnika wieże są elementem stanowiącym największy kłopot. Dopóki ich nie zniszczysz nie możesz liczyć na wejście do środka. W dodatku kiedy będziesz zajęty walką z nimi, przeciwnik wyprowadzi kontratak. Do ataku na wieże należy kierować wyłącznie wyspecjalizowane oddziały, podczas gdy pozostałe stanowią osłonę przed wrogą armią.

Ochrona własnych operacji wydobywczych oraz nowo wybudowanych osad to zajęcie żmudne i niebezpieczne. Dopóki nie postawisz w pobliżu wież i murów, musisz na miejscu utrzymywać stały kontyngent wojsk zdolnych odeprzeć każdy ewentualny atak. Pamiętaj, aby na miejsce akcji wysyłać różnorakie formacje!

atakować z każdej strony. Wówczas należy ustawić armię tak, aby była w stanie zareagować na dowolne zagrożenie i ochronić na czas mieszkańców. Dobre są w takiej sytuacji półkola lub szerokie łuki. Jednocześnie wojsko musi znajdować się tuż przy chronionych obiektach, zwłaszcza gdy nie posiadasz systemów wczesnego ostrzegania o niebezpieczeństwie. Wraz z odkrywaniem kolejnych fragmentów planszy warto zacząć orientować się, którymi drogami nieprzyjaciel nadchodzi. Dużo łatwiej jest wówczas przygotować obronę. W tym celu można zastosować tanie i zwinne jednostki zwiadowcze, które nie tylko odkryją obecność wroga dostatecznie szybko, ale również w razie potrzeby zwrócą na siebie jego uwagę, odciągając od chronionych obiektów. Ponieważ gdy dochodzi do starcia, komputerowy przeciwnik zawsze stara się uderzyć w najsłabsze ogniwo Twojego zgrupowania (tzn. zwykle w strzelców), chroń ich bardzo uważnie, rzucając bez wahania jednostki pierwszoliniowe do ataku w zwartych szykach. Gdyby zaszła taka potrzeba, możesz poświęcić oddział obłężniczy, jeśli tylko uratujesz w ten sposób swoje cenniejsze w danej chwili wojska. Strzelców dobrze jest rozmieszczać na wzgórzach (o ile jest to w ogóle wykonalne), dzięki czemu mają dobre pole widzenia i większy zasięg.

Gdy poczujesz się dość silny, warto powoli przechodzić do kontrataku. Starcia w polu odbywają się tak samo jak w przypadku działań obronnych, zdobywając teren należy jednak upewniać się, iż nie przeoczyłeś dużego oddziału oponenta, który właśnie zmierza do Twojej nie bronionej osady. Pomogą Ci w tym zadaniu zwiadowcy, należy ich jedynie rozstawić dostatecznie gęsto (zwykle wystarcza najwyżej trzech lub czterech).Gdy uda Ci się zlokalizować wejście do nieprzyjacielskiej bazy, będziesz miał pewność iż przeciwnik nie zaatakuje Cię więcej niezauważony. Szturmowanie wrogich miast stanowi jednak poważny problem, a to ze względu na rozbudowane systemy obronne. Przede wszystkim trzeba więc starać się wywabić obrońców z kryjówki tak, aby potem móc zająć się spokojnie niszczeniem wież i murów. Możesz tego dokonać wysyłając oddział straceńców, lub też wykorzystując ciężkie machiny oblężnicze, które z dużej odległości zlikwidują zagrożenie. Ogólnie rzecz biorąc wejście do miasta jest najtrudniejszym momentem podczas szturmu, warto więc wykonywać je ze szczególną ostrożnością. Gdy znajdziesz się już w pobliżu budowli przeciwnika, niszcz je z rozwagą, wybierając przede wszystkim fabryki i stolicę, one to bowiem są newralgicznymi punktami w strukturze gospodarczej nieprzyjaciela. Uważaj także na wojska, które mogą nadejść z pomocą, lub też być produkowane na bieżąco w atakowanych budowlach. Niszcz je jak najszybciej!

Ostatnia sprawa dotyczy bohaterów. Są to jednostki niezwykle cenne, mogące wesprzeć swoje wojska okrzykiem bitewnym (strategy) lub w bardziej namacalny sposób. Warto wykorzystywać ich w czasie walki, zawsze jednak powinni posiadać eskortę, która zapewni ich przetrwanie. Z tego powodu bohater nie powinien od razu wkraczać do akcji, aby nie stać się celem ataku.

GARŚĆ PORAD

1. Szpital jest bardzo cennym budynkiem, dzięki któremu Twoje wojska mogą podreperować swoje siły witalne. Ponieważ bardziej zaawansowane odmiany mają pewien zasięg działania, jednostki nie muszą podchodzić do samej struktury. Dlatego powinieneś wznieść szpital w takim miejscu, aby oddziały obrony miasta mogły być od razu leczone – da im to przewagę w czasie walki.

2. Porada praktyczna – dla każdej misji utwórz po dwa sejwy. Ponieważ na planszy akcja w ciągu kilku sekund zmienia się diametralnie, warto posiadać takie koło ratunkowe, wykonując zapisy raz w jednym, raz w drugim slocie. Jest to rodzaj polisy ubezpieczeniowej.

3. Jak wiadomo, w grze esencją rozwoju technologicznego jest przechodzenie do kolejnych epok historycznych. Naturalnie warto powiększać swój potencjał w ten sposób, warto jednak dokonywać tego dopiero w momencie, gdy posiadasz dostatecznie dużo surowców, aby móc od razu osiągnąć z tego powodu korzyści (tzn. dokonać odpowiednich upgrade'ów itp.).

4. Nie zapominaj o możliwości korzystania z punktów wyjścia dla budynków produkcyjnych. Dzięki nim możesz zautomatyzować wiele czynności, takich jak wysyłanie ludzi do pracy lub też formowanie armii w miejscu, gdzie istnieje realne zagrożenie.

5. Morale ma istotne znaczenie podczas batalii, decyduje bowiem o gotowości oddziałów do walki na śmierć i życie. Współczynnik ten znacząco podnoszą domy mieszkalne, staraj się zatem rozgrywać bitwy w ich pobliżu. Jest to możliwe zawsze, może poza szturmami na wrogie miasta. ❐

COMMANDOS 2

CZĘŚĆ 1

Arkadiusz Matczyński

W tym numerze przedstawiamy pierwszą część megaporadnika do Commandos 2, w którym znajdziesz szczegółowe przejście krok po kroku dwóch misji treningowych oraz pierwszych czterech zadań, jakim będą musieli sprostać Twoi ludzie. Rozwiązanie ostatnich sześciu misji zamieścimy już w kolejnym numerze.

Pierwsza misja treningowa

Pozbądź się dwóch strażników. Możesz ich zabić strzelając w powietrze i czekając, aż przybiegną. Wówczas pozostanie jeszcze gość majstrujący przy zasiekach oraz ukrywający się w krzakach po prawej. Po pozbyciu się wszystkich czterech, złodziejem przejdź na drugą stronę ogrodzenia. Idź w pobliże budki, gdzie znajduje się apteczka. Następnie, czołgając się, idź w stronę kolejnej skrzynki znajdującej się koło chodzącego żołnierza. Wspinaj się po słupie, unikając w ten sposób min. Otwórz ją korzystając z kluczyków. Zabierz ekwipunek i wspinaj się po słupie do Sapera. Gdy znajdziesz się w jego pobliżu, przekaż saperowi granaty i obcinarkę do drutu kolczastego. Przetnij zasieki, uważając na miny (najlepiej zrobić to na drodze). Wówczas pozostaje jeszcze rzucić granaty w grupkę wroga i uciekać do wyjścia.

Druga misja treningowa

Zaznacz wszystkich komandosów i strzel w powietrze. Przybiegną po kolei wrogowie, których musisz się pozbyć. Zabierz broń oraz klucze. Musisz się spieszyć. Wybierz komandosa z karabinem i czołgaj się nim, powoli zdobywając teren. Zabijaj wszystkich po drodze. Gdy już oczyścisz teren, kluczami otwórz drzwi do radiostacji. Zabij Niemców i wejdź saperem. Zabierz ze skrzynki miny i ładunek wybuchowy. Połącz się z oficerem za pomocą radia wewnątrz budynku. Zbierz Aliantów i ustaw ich na początku drogi, niedaleko lasku po prawej stronie. Alianci muszą się czołgać i kierować się tak by cały czas widzieli drogę. Ustaw ich na gotowość do walki. Saperem na początku oraz na środku drogi ustaw 2 miny i ładunek wybuchowy. Schowaj się za komandosami. Misja kończy się, gdy nadjeżdżający czołg zostanie zniszczony przez minę.

Misja 1: Night of the Wolves

Wyskocz złodziejem z łodzi i dopłyń do schodów po lewej stronie. Ogłusz dwóch żołnierzy by móc wejść do budynku. Wejdź do środka, do pomieszczenia, gdzie przebywa Natasza i schowaj się za szafą. Gdy się uspokoi, możesz wyjść i z nią porozmawiać. Natasza weź środki usypiające z szafki obok torpedy. Wyłącz prąd podłączony do siatki w pokoju obok.

Korzystając ze szminki Nataszy, zajmij jednego żołnierza, natomiast złodziejem ogłusz drugiego. Wyjdź obiema postaciami z budynku. Nataszą skontaktuj się z rannym Aliantem w sąsiednim budynku. Dostaniesz dokumenty. Zabierz też psa. Musisz ominąć dwóch żołnierzy przechodząc między nimi. Złodziejem musisz się przeczołgać i dojść do lewej strony więzienia, a Nataszą dosypać do wina proszek usypiający żołnierzom i wykraść klucze jednemu z nich. Idź do budynku z telefonem i zadzwoń by wywabić komendanta. Nataszą odwróć uwagę strażnika pilnującego biura komendanta, a złodziejem wejdź do środka. Otwórz sejf, zabierz maszynę oraz dokumenty.

Nataszą i złodziejem ukryj się za rogiem więzienia. Złodziejem daj Nataszy maszynę deszyfrującą, a gdy już skończy, idź do radia przy bramie głównej i przekaż ją. Złodziejem ukryj się pod krzakiem w celi, wcześniej odwróć uwagę wroga Nataszą.

Misja 2: Das Boot, Silent Killers

Nurkiem wejdź do wody, zanurkuj i rozbrój miny na wodzie. Saperem płyń na południe i kieruj się na zachodni brzeg. Obcęgami przetnij drut i sprawdź obszar obok wykrywaczem min. Powinieneś znaleźć 18 min, które musisz rozbroić. 9 min zabierz ze sobą. Przetnij kolejny drut kolczasty, ogłusz strażnika, związ go i ukryj pod ścianą. Szpiegiem podpłyń do sapera. Złodziejem daj papiery Whiskiemu. Zagwiżdż szpiegiem, by przywołać Whiskiego. Zabierz papiery psu i przebierz się w uniform związanego żołnierza. Po cichu zbliż się do żołnierza obok wejścia do centrum bazy. Zabij go strzykawką z trucizną. Zabierz mu ubranie i przebierz się. Ukryj ciało obok drzew po prawej stronie i wjedź samochodem do centrum bazy. Szpiegiem idź do baraków i otwórz dużą szafę. Zabierz lornetkę, tabletki usypiające, papierosy i bombę. Wyjdź i skieruj się do kwatery generała.

Asystent generała siedzi obok szuflady po lewej. Otwórz ją i zabierz apteczkę, nóż, papierosy, wino i pierwszą księgę bonusową. Idź do stołówki i otwórz szafkę. Weź psie jedzenie, jedzenie w puszce, i trzy butelki z winem. Wejdź do prysznica. Otwórz szafki, weź tabletki usypiające, truciznę, papierosy, apteczkę, jedzenie, nóż, lornetkę, obcęgi i drugą księgę bonusową. Wyjdź i idź do bunkra pod ścianą.

Tam znajdziesz trzy skrzynki. Otwórz środkową i zabierz truciznę i jedzenie. Wejdź do pokoju po prawej i zabij oficera trucizną. Szpiegiem otwórz biurko i weź papierosy, tabletki usypiające, lornetkę, trzy granaty, bombę czasową i trzecią księgę bonusową. Wyjdź i przy użyciu drabinki idź w górę. Udaj się do małej wartowni i zabierz bazookę. Przywołaj Whiskiego i daj mu 2 bomby, granaty i bazookę.

Wyślij Whiskiego do sapera i zabierz saperem wszystkie przedmioty. Szpiegiem idź do radia i skontaktuj się z Green Beretem. Kieruj się szpiegiem na wschód po szynach aż do bramy. Wejdź do wieży strażniczej po prawej i idź na drugie piętro. Otwórz skrzynkę i zabierz miotacz ognia. Wyjdź bramą i czekaj.

Saperem płyń we wschodnią stronę i rozbrój 15 min. Musisz skorzystać ze spadochronu, by wylądować w pobliżu bramy. Green Beretem ogłusz żołnierza przy ciężarówce i mechanika. Związ ich, ciała połóż w pobliżu bramy.

Szpiegiem odwróć uwagę żołnierzy przy żółtych zbiornikach. Green Beretem wejdź do środka i związ żołnierza koło bramy. Ciało ukryj na zewnątrz. Pozbądź się dwóch mechaników przy zbiornikach i idź do żołnierza, z którym rozmawia szpieg. Ciała związ i wynieś na zewnątrz. Idź w stronę strefy D i załatw następnego strażnika, wiążąc go i wynosząc.

Szpiegiem wyjdź z bazy i porozmawiaj ze strażnikiem na północy. Green Beretem udaj się do snajpera przy generatorach mocy. Załatw go i wynieś. Pozbądź się wroga, z którym rozmawia szpieg i wynieś go.

Nurkiem i Whiskie dołącz do Sapera, udając się poza strefę C. Nurkiem zabierz Whiskie i wskocz do wody. Gdy nurek będzie przy brzegu, weź nóż i zabij dwóch strażni-

ków, chowając ciała. Szpiegiem zabierz karmę dla psów i daj je psom w strefie E, ogłusz je. Idź w górę schodami i odwróć uwagę strażnika. Green Beretem związ strażnika w pobliżu schodów, oraz zagadniętego przez szpiega. Ciała ukryj.

Szpiegiem idź piętro wyżej. Zagadnij drugiego, Green Beretem podczołgaj się i obezwładnij. To samo zrób z pierwszym. Ciała ukryj na dachu.

Szpiegiem porozmawiaj ze strażnikiem, tak by ten patrzył na zachód. Green Beretem zejdź na dół i przeczołgaj się na drugą stronę dachu. Obezwładnij, zajmij się strażnikiem i zabierz klucze. Szpiegiem zejdź w dół i porozmawiaj ze strażnikiem po drugiej stronie torów. Green Beretem obezwładnij i schowaj ciało. Szpiegiem i Green Beretem otwórz drzwi na dachu i wejdź do pokoju z dwoma mechanikami. Związ ich. Green Beretem wyjdź, zejdź po drabinie i obezwładnij strażnika. Pozostaw ciało na miejscu. Szpiegiem udaj się do Green Bereta. Na zachodzie jest dwuosobowy patrol. Szpiegiem ich zagadaj, a Green Beretem wykończ. Wejdź, związ strażnika i zajrzyj do szafki. Zabierz papierosy, bombę, drabinkę i granaty. Pociągnij za dźwignię.

Wyjdź. Szpiegiem każ żołnierzowi przeszukać hangar. Green Beretem obezwładnij go i schowaj. Szpiegiem odciągnij uwagę strażników na dziobie łodzi podwodnej. Muszą patrzeć na południe. Green Beretem pozbądź się wszystkich, związ i schowaj w północno-zachodnim rogu mapy. Idź na południe, przy zachodniej ścianie. Pozbądź się strażnika, ciało ukryj w pokoju. Zlikwiduj kolejnego, ciało przenieś w pobliże drzwi.

Szpiegiem wejdź, a Green Beretem załatw palącego gościa z pokoju obok. Szpiegiem porozmawiaj z oficerem, a Green Beretem związ go i ukryj. Wyjdź i pozbądź się żołnierza koło skrzyni, ciało ukryj w budynku. Green Beretem idź jak poprzednio. Szpiegiem zagadnij strażnika na południu, Green Beretem zlikwiduj mechanika pod drabiną. Udaj się na górę i załatw mechanika oraz strażnika. Obydwu ukryj w rogu. Idź na wschód i załatw strażnika przy poręczy. Szybko związ go, gdyż za chwilę przybiegnie następny. Wejdź do pokoju, i załatw gościa. 4 ciała ukryj w środku. Użyj dźwigni.

Szpiegiem zagadaj marynarzy pod drabinką i zejdź Green Beretem. Związ ich i zostaw na miejscu. Idź na północ i zlikwiduj marynarza koło skrzyń. Wejdź po drabinie, idź do pokoju i załatw wszystkich. Szpiegiem odwróć uwagę marynarza na dole i zejdź Green Beretem. Obezwładnij marynarza i zajmij się żołnierzem między łodzią, a hangarem na wodzie.

Wejdź i rozwiąż jeńców. Szpiegiem odwróć uwagę strażnika na łodzi, a Green Beretem zlikwiduj dwóch żołnierzy na zewnątrz. Pozbądź się strażnika, z którym rozmawia szpieg, ukryj ciała.

Wejdź i otwórz szafkę po lewej. Zabierz truciznę, apteczkę i żywność. Poczekaj aż oficer pójdzie w stronę żołnierza i wejdź Green Beretem, chowając się pod schodami. Gdy oficer będzie wracał obezwładnij go, a następnie marynarza. Związ ich i załatw żołnierza.

Otwórz szafkę i weź apteczkę, papierosy, lornetkę, granaty, i czwartą księgę bonusową. Otwórz kolejną szafkę i weź tabletki usypiające, nóż, granaty, papierosy, wino i truciznę.

Szpiegiem wejdź po schodach i zagadnij strażnika. Green Beretem zajmij się marynarzem, a następnie rozmawiającym ze szpiegiem. Z szafki weź wino, papierosy, lornetkę, drabinkę i piątą część księgi bonusowej. Wejdź do celi kapitana i uwolnij go.

Saperem idź do Green Bereta. Skorzystaj z zachodniego wejścia do hangaru. Otwórz drzwi i wrzuć granat. Green Beretem wejdź i otwórz skrzynię. Zabierz wino, apteczkę oraz kody do Enigmy. Pociągnij dźwignię.

Szpiegiem zagadnij strażnika na północy. Green Beretem załatw strażników na dole i rozmawiającego ze szpiegiem. Szpiegiem idź na południe i porozmawiaj ze strażnikiem stojącym na platformie.

Green Beretem zejdź, pozbądź się marynarza i związ go. Za chwilę pojawi się dwóch następnych, z którymi zrób to samo. Wejdź po drabinie i załatw strażnika rozmawiającego ze szpiegiem.

Idź Green Beretem do drabiny do łodzi i czekaj. Saperem idź do pokoju po północno-zachodniej stronie łodzi. Wrzuć granat. Szpiegiem wejdź po drabinie do łodzi i porozmawiaj ze strażnikiem. Green Beretem pozbądź się strażników. Schowaj ciała, wejdź i z szafek zabierz szóstą część bonusowej misji.

Wróć do poprzedniego pokoju, z szafki zabierz siódmą część bonusowej misji. Szpiegiem idź do drzwi na dziobie i porozmawiaj ze strażnikiem. Green Beretem zajmij się następnymi ofiarami. Wejdź na drabinę i pozbądź się strażnika. To samo zrób z oficerem. Dojdziesz do dwóch drabin. Wejdź najpierw na prowadzącą do drugiego pokoju, pozbądź się wroga i wróć do szpiega. Szpiegiem otwórz drzwi na dziób i porozmawiaj ze strażnikiem. Green Beretem pozbądź się go i następnego w drugim pokoju. Green Beretem i szpiegiem wyjdź po drugiej drabinie na zewnątrz.

Green Beretem, saperem i szpiegiem skocz do wody obok zachodniego hangaru. Szpiegiem płyń do biura Nataszy. Wejdź i pozbądź się strażnika, a oficerowi wstrzyknij truciznę. Ciało schowaj za stołem. Otwórz szafkę i zabierz granaty, bomby czasowe, lornetkę i ósmą część bonusowej misji. Otwórz skrzynkę obok pokoju Nataszy i zabierz strzykawkę, drabinę i wino. W kolejnej skrzynce znajdziesz jedzenie w puszkach, granat, strzykawkę i wino. Wstrzyknij truciznę marynarzowi dwukrotnie, związ go, a ciało schowaj tam, gdzie porucznika. Szpiegiem wyjdź z biura Nataszy i wstrzyknij truciznę dwukrotnie strażnikowi. Ciało schowaj do środka. W ten sposób musisz pozbyć się wszystkich strażników. Saperem wejdź do biura, a szpiegiem porozmawiaj mechanikiem z prawej strony. Saperem podłóż bombę ze zdalnym sterowaniem w pokoju, w którym przebywa szpieg. Obiema postaciami opuść budynek.

Szpiegiem porozmawiaj z patrzącym na działo AA na południowym-zachodzie. Saperem zabij żołnierza obok działa. Idź do budynku, zabij strażnika i marynarza. Wróć i pozbądź się strażnika patrzącego na morze. Wszystkich 4 związanych umieść obok działa i postaw tam bombę ze zdalnym sterowaniem.

Szpiegiem idź do budynku A-2 i zabierz kolejną bombę. Przekaż ją saperowi. Szpiegiem porozmawiaj ze strażnikami, a saperem idź do baraków. Szpiegiem odwróć uwagę strażnika obok biura generała. Saperem pozbądź się patrolującego strażnika i ukryj ciało. Zabij także strażnika, którego zagaduje szpieg i ukryj ciało, obok pierwszego. Szpiegiem wejdź do baraków i załatw strażnika obok telefonu strzykawką.

Udaj się tam saperem i wrzuć granat do następnego pokoju. Dobij pozostałych przy życiu. Otwórz następne drzwi. Pozbądź się strażnika, a ciało schowaj do środka. Z szafek zabierz bombę czasową, bombę ze zdalnym sterowaniem, tabletki usypiające, wino, paczkę papierosów, lornetkę, granaty, strzy-

kawki, jedzenie w puszkach i dziewiątą część bonusowej misji.

Udaj się do biura generała i szpiegiem odwróć uwagę asystenta, a saperem zwiąż go. Otwórz drzwi do biura i saperem wrzuć tam granat. Wejdź do środka i z biurka zabierz tabletki usypiające, apteczkę, strzykawki, wino, paczkę papierosów i dziesiątą część bonusowej misji. Wyjdź z biura i zbierz złodzieja, sapera i szpiega w jednym miejscu.

Udaj się na północ. Szpiegiem załatw strażnika obok dział AA, a saperem podłóż bombę ze zdalnym sterowaniem. Saperem musisz dostać się do kolejnego działa AA i podnieść drewniany sześciokąt. Wyeliminuj mechanika i podłóż bombę. Szpiegiem pozbądź się strażnika na wschodzie, a ciało schowaj. Szpiegiem zajmij się strażnikiem stojącym naprzeciw drzwi do generatorów mocy i schowaj ciało.

Green Beretem, Marines, złodziejem i Whiskie udaj się do łodzi. Sapera usytuuj obok zbiorników paliwa i przygotuj bombę czasową. Szpiegiem wejdź do północnej wieży strażniczej w strefie D i z szuflady zabierz papierosy, lornetkę, wino, granaty i jedenastą część misji bonusowej. Gdy wyjdziesz, Saperem podłóż bombę koło zbiorników. Masz 20 sekund by dotrzeć saperem i szpiegiem do łodzi przez wschodnie drzwi hangaru. Gdy zbiorniki z paliwem wybuchną, zdetonuj resztę ładunków.

Misja 3: White Death

Obok nurka znajduje się szuflada. Zabierz z niej 3 butelki wina i strzykawkę. Otwórz drzwi i zabij żołnierza. Przeszukaj pomieszczenie i zabierz pistolet, jedzenie, ubranie arktyczne i pierwszą część bonusowej misji.

Za następnymi drzwiami jest żołnierz i mechanik. Pozbądź się ich obydwu i ich zwiąż. Przeszukaj pomieszczenie i zabierz urządzenie wabiące, harpun, hak, apteczkę, butlę z tlenem, papierosy, jedzenie w puszce i drugą część bonusowej misji. Idź do następnych drzwi i przynieś tu pobitego admirała i mechanika. Wejdź na drabinę i usuń patrolującego żołnierza. Wejdź znowu na drabinę, pozbądź się porucznika i mechanika. Przeszukaj skrzynkę i zabierz strzykawkę i kilka granatów.

Zejdź z drabiny i pozbądź się dwóch gości w pokoju obok. W następnym pomieszczeniu jest jeszcze jeden strażnik. Gdy się go pozbędziesz, wejdź po drabinie.

Wyjdź nurkiem z łodzi i załatw oficera. Na rufie masz kolejnych strażników, których także się pozbądź. Ciała wrzuć do łodzi. Załóż butlę z tlenem i wskocz do wody. Wyłoń się na kawałku ziemi w południowej części mapy. Zlikwiduj dwóch strażników, pozostawiając ciała na miejscu. Dalej kieruj się nurkiem na zachód i zlikwiduj strażnika na dziobie łodzi. Dalej na zachód zabij strażnika, a ciało schowaj w pobliżu dziobu. Udaj się do namiotu, gdzie jest saper i daj mu granaty.

Poczekaj, aż na brzegu będzie spokój i zabij strażnika z anteną obok radiostacji. Ciało schowaj do namiotu. Kolejna ofiara to strażnik na wschodzie. Ciało zanieś do namiotu. Tam zabij kolejnego gościa i zabierz nóż używając go do pozbycia się stojącego przy kominku wroga. Zabierz pistolet, który zaraz Ci się przyda, by wykończyć resztę towarzystwa.

Wyjdź i stań przy radiostacji. Wejdź niezauważony i idź w lewo koło stołu. Pozbądź się oficera, a następnie żołnierza. Idź do kolejnego pomieszczenia i zabij żołnierza. Ciało wciągnij do środka. Przeszukaj kredens, zabierz tabletki usypiające, 2 butelki wina, apteczkę, jedzenie w puszce i trzecią część bonusowej misji.

Wyjdź i wejdź do namiotu na wschodzie. Zlikwiduj śpiącego oficera. Opuść namiot i zlikwiduj strażnika na północ od radiostacji. Ciało ukryj. Zlikwiduj strażnika namiotu otoczonego skrzynkami, chowaj także jego ciało.

Posłuż się paczką papierosów, by zwabić strażnika pilnującego budynek, w którym uwięziony jest Green Beret. Zlikwiduj go, a ciało ukryj w namiocie. Udaj się do budynku i ukryj się za murem. Wyłoń się zza muru, rzuć nożem w żołnierza, zabierz mu broń i strzel w oficera. Przeszukaj ciało i zabierz klucze. Otwórz drzwi. Pozbądź się dwóch żołnierzy, wejdź po schodach i na drabinę. Zlikwiduj żołnierza i ze skrzynki zabierz pistolet, nóż, butelkę wina, zdalne sterowanie do urządzenia wabiącego, apteczkę i uniform. Przekaż te rzeczy Green Beretowi.

Wyjdź Green Beretem i nurkiem, udając się na wschód. Zlikwiduj strażnika przed balonem, a ciało ukryj. Weź karabin, którym posłuż się do wybicia czterech strażników pilnujących balonu. Zabierz amunicję do karabinu. Udaj się na południe, zabij snajpera na dziobie niszczyciela. Green Beretem idź na północ od niszczyciela i zlikwiduj strażników. Idź na zachód, tam zabij 3 strażników. Kolejny kierunek to wschód. Tam zabij wszystkich przy samolocie. Otwórz 3 skrzynki i zabierz z nich: 2 butelki wina, 2 zdalnie sterowane bomby, 4 bomby czasowe i granaty. Nurkiem przenieś kilka ładunków do balonu.

Zabij 3 strażników w pobliżu niszczyciela. Green Beretem idź do obozu i zabij 2 żołnierzy niedaleko namiotów. Saperem wejdź do namiotu i otwórz skrzynkę, zabierając butelkę wina, granaty, apteczkę, jedzenie w puszkach i ubranie.

Musisz się dostać na pokład niszczyciela Green Beretem, nurkiem i saperem. Skorzystaj z kotwicy znajdującej się na dziobie. Udaj się na środek statku i pozbądź się wroga. Idź na rufę i wejdź do pomieszczenia w pobliżu dużego działa. Zabij marynarza i wejdź w drzwi między działami. Idź drabiną w górę i zabij 2 strażników. Wejdź do pomieszczenia, w którym jest silnik. Musisz się pozbyć wszystkich, by móc saperem podłożyć bombę ze zdalnym detonatorem na silniku.

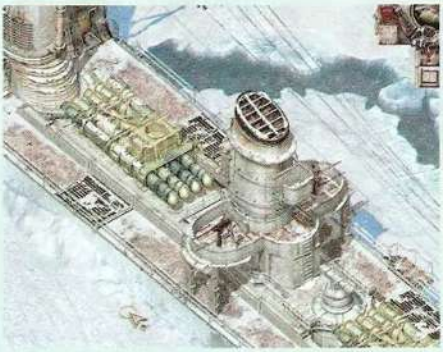
Pozbądź się strażnika za drzwiami. Zrób to Green Beretem, i od razu zostaw tam urządzenie wabiące, które przywoła strażnika z sąsiedniego pomieszczenia. Pozbądź się go i idź do pokoju, z którego przyszedł. Zabij strażnika i zabierz mu klucze. Nimi otwórz skrzynkę i zabierz wytrychy, pistolet, butelkę wina, strzykawkę i apteczkę. Otwórz drzwi ma drugim końcu pomieszczenia i uwolnij złodzieja wraz z Aliantami.

Porozmawiaj ze szpiegiem. Wymień rzeczy, tak by złodziej i szpieg dostali swój ekwipunek. Wróć do poprzedniego pokoju i wejdź po drabinie. Pozbądź się dwóch mechaników i strażnika w niewielkim pomieszczeniu. Ze skrzynki zabierz strzykawkę, 2 bomby i granaty. Za kolejnymi drzwiami jest następnych dwóch, których pokonaj Green Beretem. Wyjdź przez drzwi na drugim końcu pokoju. Idź na rufę i użyj przełącznik do niższych schodów na południowej stronie niszczyciela. Wróć do radiostacji w obozie, a następnie dołącz do reszty.

Załatw gościa za drzwiami, a nurkiem strażnika na korytarzu. Green Beretem zabij kąpiącego się strażnika. Saperem wejdź do środka i podłóż 2 bomby czasowe z przodu pokoju. Po wybuchu, ze schowków zabierz tabletki, jedzenie w puszce, apteczkę, granaty, 3 butelki wina, 2 ubrania, strzykawkę, karabin, papierosy, 2 bomby na czas i czwartą część bonusowej misji.

Ubranie daj złodziejowi i szpiegowi. Uwolnij kapitana łodzi.

Za kolejnymi drzwiami jest następny strażnik, którego się pozbądź. Przeszukaj wszystkie skrytki i zabierz ta-



bletki, jedzenie, apteczkę, granaty, karabin, papierosy, butelkę wina, strzykawkę i piątą część bonusowej misji.

Wróć do pokoju i wejdź po drabinie. Pozbądź się mechanika i żołnierza. Idź na dziób i wejdź drzwiami do pomieszczenia z przełącznikiem. Użyj go. Spowoduje ulatnianie się gazu, który zabije następnego żołnierza. Wróć do poprzedniego pokoju i otwórz drzwi w południowej części. Zabij strażnika, marynarza i mechanika. Przeszukaj szufladę i zabierz ubranie, apteczkę oraz szóstą część bonusowej misji.

Wejdź po schodach do pokoju i Green Beretem zabij strażnika. Idź schodami wyżej i zlikwiduj admirała. Ciało ukryj pod schodami. Zlikwiduj następnego admirała i marynarza przy biurku. Przeszukaj biurko i weź apteczkę, kody, cylindry i maszynę Enigma.

Wyjdź i skieruj się na pokład niszczyciela. Saperem idź do dział i podłóż bombę czasową. Wyjdź na pokład i udaj się na rufę. Wejdź do pokoju z silnikiem. Saperem zabierz Aliantów, wyślij ich wraz z kapitanem do łodzi podwodnej. Umieść bombę przy każdym generatorze i uciekaj. Komandosów wyślij do łodzi podwodnej, zostawiając tylko szpiega i Green Bereta. Saperem zdetonuj wszystkie bomby w pokoju silnikowym. Green Beretem i szpiegiem musisz iść do samolotu.

Misja 4: Target: Burma

Green Beretem użyj wabika w pobliżu drzew na wschodzie. Ukryj się i poczekaj aż nadejdzie wróg. Zabij go od tyłu i zabierz wabik. Udaj się na północny-zachód mapy i zabij strażnika przy kanale. Ciała swoich ofiar ukrywaj. Idź na południowy-zachód i pozbądź się strażnika koło posterunku. Ciało schowaj. Kolejne dwie ofiary znajdują się na zachodzie i na północy. Idź dalej na północ i schowaj się za statuą w pobliżu mostu. Idź w kierunku świątyni. Po drodze zabij oficera i zabierz papierosy.

Snajperem zestrzel żołnierza na balkonie. Green Beretem przejdź na drugą stronę rzeki i zabij żołnierza, ukrywając ciało. Kieruj się w stronę świątyni, uważając na oficera. Zlikwiduj go Green Beretem. Idź w górę po schodach i wejdź do świątyni. Nawiąż kontakt z duchownym.

Złodziejem przejdź na drugą stronę kanału i wespnij się na balkon. Użyj drabiny i rozłóż ją, by Green Beret mógł także dostać się na górę. Wejdź i zabij żołnierza. Green Beretem idź do duchownego. Zejdź po drabinie z dachu i zabij strażnika. Otwórz sąsiednie drzwi i zabij wszystkich wrogów. Zejdź po drabinie w tym pokoju i znajdź Ghurkas. Wyprowadź go i zostaw ze złodziejem. Green Beretem postaw wabik przy bramie na zachód od posągu Buddy. Ściągniesz strażnika i zabijesz. Weź wabik. Green Beretem zabij strażnika obok północnej bramy i oficera. Ciała schowaj w rogu. Otwórz prawe drzwi od frontu i zabij żołnierza. Wejdź do biblioteki i zabij strażnika. Idź do ostatniego pokoju i zabij dwóch żołnierzy. Przeszukaj szafki i zabierz tabletki, apteczki, parę granatów dymnych, wino, lornetkę, papierosy, i dwie księgi bonusowe.

Wespnij się po drabinie, pozbądź się żołnierza oraz obezwładnij i związ wszystkich pracowników. Wróć i wejdź do budynku, w którym znajduje się grubas. Obezwładnij Green Beretem trzech pracowników i porozmawiaj z grubasem. Przeszukaj pojemnik i zabierz 2 japońskie snajperki, amunicję, parę granatów dymnych i koktajle mołotowa. Wracaj i idź na tyły świątyni. Pozbądź się strażników, wejdź przez tylne drzwi i zabij strażnika. Dalej czeka Cię trzech żołnierzy i jeden oficer. Przeszukaj szufladę i weź apteczkę, wino, drabinę oraz trzecią część księgi bonusowej. Wróć do mnicha i daj mu japońską snajperkę.

Kierowcą i snajperem przejdź na drugą stronę kanału i dołącz do drużyny. Green Beretem wejdź do statuy Buddy. Pozbądź się wszystkich wrogów, także tych, którzy przybędą z odsieczą. Zejdź po drabinie i walcz dalej. Wróć do pokoju z drewnianą drabiną, skorzystaj z niej i załatw strażnika przy pojemniku. Zrób trochę hałasu i zabij przybyłych żołnierzy. Wyjdź ze statuy i idź na południe. Gdy dojdziesz do ogrodzenia, skieruj się na wschód. Zabij strażnika i schowaj ciało. Idź do podziemi. Zlikwiduj pracownika i żołnierzy. Wróć i wejdź do budynku po północnej stronie strażnicy. Pozbądź się wrogów i idź po schodach na drugie piętro. Zabij oficera przy oknie. Zlikwiduj śpiącego żołnierza i oficera w sąsiednim pokoju. Nie ruszaj dwóch żołnierzy siedzących przy stole.

Wejdź po drabinie na czwarte piętro. Zlikwiduj dwóch snajperów i zabierz im broń. Zejdź na pierwsze piętro i otwórz drzwi do pokoju z trzema strażnikami. Rzuć granat gazowy i związ ich. Z szuflady zabierz jedzenie, apteczkę, granaty gazowe i dymne, koktajle mołotowa, pistolet, lornetkę, wino i czwartą księgę bonusową.

Snajperem zestrzel dwóch strażników koło bramy na północy. Tam przebywa Green Beret. Zabij strażnika na dziedzińcu. Pozbądź się także tego, który przybiegnie. Zabij również snajpera na prawej strażnicy.

Green Beretem zejdź na drugie piętro i wyjdź przez balkon. Związ dwóch snajperów i zabierz im broń. Idź w stronę prawej strażnicy i zabij żołnierza w podziemiach. Wejdź do radiowej wieży i zlikwiduj pracownika. Zwab strażnika z sąsiedniego pokoju. Z szafki weź apteczkę i piątą część księgi bonusowej. Stań w pobliżu drabiny i zwab strzałem żołnierzy. Gdy będą schodzić po drabinie, wystrzelasz ich jak kaczki.

Duchownym pocejdź do radia. Snajperem zabij ilu zdołasz. Green Beretem udaj się do małej wieży na północ od wieży radiowej. Wejdź do pierwszego pokoju i zabij żołnierza, zostawiając dwóch czyszczących broń przy życiu. Wejdź po drabinie i pozbądź się żołnierzy. Snajperem zabij dwóch żołnierzy na parterze. Z szafki zabierz pokarm dla rybek, wino, snajperki i szóstą księgą bonusową. Wejdź Snajperem po drabinie i zabij następnego żołnierza. Pozbądź się kolejnego strażnika i z szafki zabierz tabletki usypiające, apteczkę oraz siódmą księgę bonusową.

Green Beretem idź do dużego domu, w pobliżu miejsca gdzie był gruby facet. Wejdź od tyłu i zabij trzech wrogów. Idź schodami na górę. Zabij strażnika i śpiącego oficera.

Kierowcą idź do tylnych drzwi, którymi wszedł Green Beret i użyj gazu usypiającego na grupce żołnierzy obok frontowych drzwi. Związ ich i wejdź po schodach na drugie piętro. Tam związ żołnierza w pokoju z książkami. Przeszukaj pomieszczenie i zabierz jedzenie, granaty dymne, koktajle mołotowa, tabletki usypiające, wino, granat gazowy, drabiny oraz ósmą księgę bonusową.

Wybranym komandosem sprowadź mnicha i wszystkimi udaj się do barki. Kierowcą udaj się do prawej strażnicy. Rzuć 2 granaty gazowe i związ dwóch żołnierzy. Przeszukaj meble i zabierz apteczkę, koktajl mołotowa, granat gazowy i dymny, wino, i ostatnią część bonusowej księgi. W podziemiach odszukaj Aliantów.

Skorzystaj z mnicha, by ten użył radia. Snajperem wespnij się na posterunek obok łodzi i czekaj na żołnierzy wroga. Zabij wszystkich ze strzelby i snajperki. Wsiądź do łodzi i odpłyń. ❐

C&C RED ALERT 2 YURI'S REVENGE

baRTeS

Pakiet rozszerzający do „Czerwonego alarmu" stanowi bardzo ciekawą propozycję dla miłośników erteesów. Choć to z pozoru tylko rozszerzenie, gracz otrzymuje coś więcej niźli jedynie dodatkowe misje i parę nowych jednostek. „Gwoździem programu" jest włączenie się trzeciej siły do rozgrywki: zarówno Sowieci, jak i Jankesi mają przed sobą nowe zadanie powstrzymania psychicznej dominacji Jurija.

W trybie kampanii dla jednego gracza, USA i ZSRR otrzymują po sprawiedliwie podzielonej porcji misji, czyli siedem zadań na każdą ze stron. Choć cele bywają różne, to jednak ogólne zasady prowadzenia walki sprawdzają się przy wykonywaniu każdej misji. Poniższe rozwiązanie dzieli rozgrywkę na trzy zasadnicze etapy: budowę i obronę bazy, następnie stopniowe penetrowanie terenu w poszukiwaniu wojsk Jurija, wreszcie atak na jego główną bazę. Powyższy schemat ma zastosowanie także i w tych kilku wstępnych misjach, gdzie poza Jurijem walczyć z Tobą będzie jeszcze trzecia strona konfliktu.

Założenie bazy i jej ochrona

Jeśli tylko to możliwe, rozstaw pojazd budowlany (MCV) na terenie, gdzie z co najmniej jednego kierunku dotarcie doń będzie dla przeciwnika niemożliwe. Kilka z dostępnych jednostek wyznacz natychmiast do obrony placu budowy i bezzwłocznie zabierz się za wydobywanie kruszcu. Rafinerię należy zbudować w pobliżu złóż, co skraca czas dostarczania rudy – czas, na wstępnym etapie powstawania bazy, wykorzystywać będziesz musiał szczególnie efektywnie. Zwróć uwagę, czy w pobliżu znajdują się złoża klejnotów (kolorowe bryłki), których wartość dwukrotnie przewyższa złoto i od nich zacznij wydobycie. Pamiętaj ponadto, że po skonstruowaniu fabryki wojennej (War Factory) warto produkcję jednostek rozpocząć od 2-3 dodatkowych pojazdów górniczych, przyspieszając tym samym proces gromadzenia surowca.

Wojska oponentów do opieszałych, ani tym bardziej strachliwych, nie należą, więc zadbanie o bezpieczeństwo własnej placówki, to jeden z bardziej ważkich elementów rozgrywki. Sowieci od razu po stworzeniu placu budowy mają dostęp do bunkra bojowego. Gdy tylko na terenie bazy staną koszary, wybuduj kilka bunkrów i wyślij do nich po plutonie poborowych (Recruits). Posiadanie tej struktury daje kilka korzyści: po pierwsze oznacza to prowadzenie bardzo skutecznego, zmasowanego ognia (szczególnie, jeśli bunkry w połączeniu z działkami strażniczymi stoją wystarczająco blisko siebie by stworzyć swego rodzaju tarczę ognia zaporowego), jednostki znajdujące się w środku są odporne na ataki psychiczne klonów Jurija i genomutatora oraz zdobywają doświadczenie bojowe. Jankesi też posiadają bunkry, tyle że bezzałogowe, natomiast taktyka podczas obrony ich bazy wymaga okopania się na peryferiach placówki kilkunastu gwardzistów i piechurów GI – podobnie jak z rosyjskimi bunkrami, także i tu warto stworzyć parasol ognia zaporowego. Nie zapominaj wszakże o atakach z powietrza: obie strony mają w zanadrzu broń przeciwlotniczą, która w praktyce daje największe wyniki jeśli działa i wyrzutnie rakiet rozstawisz w czterech skrajnych, zewnętrznych punktach bazy. Po osiągnięciu bardziej zaawansowanego poziomu technologicznego, opłaca się zainwestować pieniądze w wielkie działo (Grand Cannon) oraz w wieżę pryzmatyczną (Prism Tower), które razem, w odpowiedniej konfiguracji, łączą potęgę antypancerną działa z precyzją wieży. Tak broniona baza stanie się niedostępna dla każdego wroga.

Dotychczas niewiele powiedziałem na temat jednostek piechoty oraz pojazdów zmechanizowanych. Oczywiście nawet na etapie ochrony własnego podwórka takie jednostki się przydadzą, ale konieczne jest odpowiednie rozplanowanie ich stacjonowania. Priorytetom jest zwracanie bacznej uwagi, by jednostki szczególnie podatne na działanie kontrolerów umysłowych Jurija nie pozostawały bez kontroli, w mniejszych grupkach, z dala od bazy oraz sił skutecznie przeciwstawiających się atakom psychicznym. W związku z powyższym, dobrym zwyczajem jest wysyłanie na patrole grup psów bojowych (Attack Dog) – są to jednostki wyjątkowo skuteczne w walce z klonami Jurija oraz piechotą – Akolitami. Rzecz jasna w starciu z wojskami pancernymi psy nie mają najmniejszych szans przeżycia, ale o wiele większym problemem, jest przejęcie przez Jurija przykładowo czołgu pryzmatycznego z kilkoma „belkami" doświadczenia. Wtedy, nie dość, że żegnasz się z silną, zaprawioną w boju maszyną, to jeszcze stracisz sporo energii (i dodatkowych jednostek) na zniszczenie bądź odzyskanie jej.

Ekspansja krok po kroku

Jesteśmy już na etapie znacznego rozwoju technologicznego, stworzenia i zabezpieczenia bazy, a także wydajnej pracy wydobywczej. Potęgę ekonomiczną pora więc wykorzystać do zniszczenia wojsk przeciwnika. Zdobywanie terytorium to procedura stopniowa, w której działanie na oślep mija się z celem. Najistotniejszą kwestią staje się stworzenie kilku zwartych i różnorodnych grup bojowych. Choć rodzajów piechoty istnieje mniej więcej tyle samo co dostępnych pojazdów, to jednak w praktyce najlepiej sprawdza się stawianie na wojska zmechanizowane, ewentualnie wsparte psami bojowymi i jednostkami specjalnymi – na przykład snajperami w wal-

kach ulicznych na terenie miasta, albo szpiegami przy próbie przejęcia struktury wroga. W formacji powinny się znaleźć zarówno takie pojazdy, które potrafią obronić się przed atakiem z powietrza, jak i te, które skutecznie przebijają swym działem nawet najgrubszy pancerz. Idealna formacja militarna, jaką udało mi się stworzyć, wyglądała następująco: pierwsza linia w postaci czołgów pryzmatycznych (daleki zasięg rozproszonego promienia pryzmatycznego, skuteczne w walce z wieżami psychicznymi i klonami Jurija), oraz kilka ciężkich czołgów, na przykład sowieckich „Apokalips" lub alianckich „Mirage", uzupełnionych ciężarówkami przeciwlotniczymi lub bojowymi pojazdami piechoty (obecność piechurów oraz obrona przeciwlotnicza).

Stopniowa ekspansja wymaga, byś co jakiś czas przegrupował swoją armię – na przykład po przejęciu jakiegoś strategicznego miejsca wypada wysłać tam grupę, której zadaniem będzie ochrona nowego terytorium przed kontrofensywą. Zachowanie takie jest szczególnie ważne po zajęciu neutralnego szpitala, warsztatu lub szybu naftowego. Jeśli rzecz dzieje się w mieście, najskuteczniejszą metodą obrony jest obsadzenie najbliższego budynku cywilnego garnizonem wojska (z reguły budynek pozwala na umieszczenie około 10 Twoich żołnierzy: tylko sowieckich poborowych lub alianckich piechurów GI). Zarówno w walkach ulicznych, jak i na terenach górzystych bądź na wyspie, w zdobyciu dominacji pomaga wykorzystywanie ciasnych wąwozów, wąskich uliczek itp. Wystarczy ten fragment terenu zablokować przy pomocy silnej formacji pancernej, a wtedy spokojnie można poświęcić chwilę na ogarnięcie wydarzeń na pozostałym terytorium mapy. Taktyka polegająca na właściwym blokowaniu ma jeszcze tę zaletę, że wojska w niej uczestniczące, eliminując wielu przeciwników, stopniowo zwiększają swoją wartość bojową – w **Yuri's Revenge** zdobycie doświadczenia oznacza znaczne podniesienie odporności na ogień przeciwnika przy równoczesnym zwiększeniu własnego potencjału ofensywnego.

Przed ostatecznym szturmem na kwaterę główną Jurija możesz jeszcze popróbować zmniejszenia potencjału ekonomicznego rywala poprzez przywłaszczanie kolejnych pól ze złożami oraz atakowanie pojazdów górniczych należących do Jurija. Musisz jednakże uważać, by w swojej pogoni za Slave Miners zbyt wcześnie nie zbliżyć się do bazy przeciwnika, gdyż czeka Cię pewna klęska.

Zamknąć pierścień okrążenia

Przed rozpoczęciem decydującej ofensywy powinieneś jeszcze raz przeanalizować kilka ważnych kwestii. Po pierwsze sprawdź, czy baza nadal jest wystarczająco zabezpieczona, czy zdobyte w trakcie walk terytoria chronione są przez Twoje grupy bojowe i czy te formacje są odpowiednio silne. Wreszcie przegrupuj swój potencjał militarny a stworzone w efekcie oddziały rozstaw tak, by armia Jurija nie mogła przerwać oblężenia i w kontrataku uderzyć na Twoją bazę.

Punktem wyjściowym, o którym nie wolno Ci zapomnieć, jest założenie, że Twój przeciwnik nie posiada silnych jednostek zmechanizowanych, więc logicznym jest, że będzie próbował psychicznie zdominować jak najwięcej Twoich najlepszych oddziałów. Ponadto zniszczenie jego struktur ochronnych to zadanie trudniejsze niż pokonanie piechoty oraz czołgów. Na podstawie mojego doświadczenia w zdobywaniu fortec Jurija, mogę stwierdzić, że najwięcej kłopotu sprawiają baterie działek gattling (gattling cannon), wieże psychiczne (Psychic Tower) oraz klony Jurija (na szczęście genomutator oraz domiantor psychiczny używane są na dużą skalę tylko podczas ostatniej misji alianckiej).

Do ataku można przystąpić na dwa sposoby: albo spróbować najpierw odciąć dostawy energii, co nie zawsze stanowi metodę skuteczną, albo przy pomocy dwóch linii frontu stopniowo niszczyć kolejne struktury obronne. W tej drugiej opcji najlepiej sprawdzało się wysłanie do pierwszego szeregu czołgów pryzmatycznych oraz czołgów „Apokalipsa" (oczywiście tylko wtedy, gdy miałem dostęp do technologii obu stron). Czołgi pryzmatyczne z większej odległości nadgryzały struktury obronne, równocześnie efektywnie walcząc z piechotą, po czym „apokalipsy" zmasowanym szturmem dokańczały dzieła zniszczenia. Sprawa o której ani na chwilę nie wolno Ci zapomnieć, to koncentrowanie się w pierwszej kolejności na jednostkach posiadających zdolności psychiczne (klony Jurija oraz wieża psychiczna). Z reguły zdążą one przechwycić kilka z Twoich pojazdów i tylko szybkie unieszkodliwienie „władców psychiki" przywraca zagarnięte pojazdy do Twoich szeregów i ratuje przed porażką z rąk własnych wojów. Czasami jednostki szturmowe trzeba wesprzeć artylerią dalekiego zasięgu – tu nieocenione usługi oddaje wyrzutnia rakiet V3 o potężnej sile zniszczenia.

Na koniec nadmienię tylko jeszcze, że na tym etapie rozgrywki piechota jest już raczej niepożądana (może poza chronologionistą, ale to jednostka wyjątkowo kosztowna jak na piechotę), warto więc całość funduszy przeznaczyć na ciężki sprzęt zmotoryzowany, bądź też lotnictwo – bardzo ważne jest użycie samolotu szpiegowskiego do rozpoznania terenu, na który jeszcze nie wkroczyłeś.

Tak oto, pokrótce, prezentuje się opracowana przez mnie taktyka walki z Jurijem. Nie twierdzę wcale, że jest to jedyny sposób prowadzenia rozgrywki – na przykład niektórzy graczę pewnikiem więcej uwagi poświęcą marynarce wojennej, której ja używałem sporadycznie. Cóż, najważniejsze to osiągnąć zwycięstwo, a dróg ku niemu jest bez liku. Powodzenia! ❐

CHAMPIONSHIP MANAGER
SEZON 01/02

Maciej Jasiński

Tytuły z serii Championship Manager należą do najtrudniejszych gier wszechczasów. Przed przystąpieniem do prowadzenia klubu niezbędne jest dokładne przeczytanie dołączonej do CM 01/02 grubej instrukcji. Zdobyta w ten sposób wiedza teoretyczna będzie już tylko wymagała zastosowania w praktyce i odpowiedniego doświadczenia. Niniejszy poradnik powinien ułatwić Ci bezbolesne przejście od teorii, do praktyki.

Championship Manager to gra, która nie ma żadnych określonych granic czasowych. Zaczynasz na początku sezonu 2001/02 i kierujesz zespołem przez wiele kolejnych lat, wzmacniając go i prowadząc do kolejnych zwycięstw. Najczęściej znużenie danym klubem przychodzi po zgromadzeniu kompletu trofeów, czy też po dziesięciu wirtualnych latach, gdy większość znanych z prawdziwych boisk zawodników skończy już karierę.

Wybierając ligę i klub musisz dosyć dokładnie określić, czego oczekujesz od gry. Możesz bez specjalnego wysiłku przy pomocy Manchesteru United pokonać rywali w lidze angielskiej (wystarczy jedynie dokupić dwóch środkowych obrońców i jakiegoś zastępcę dla Bartheza). Równie dobrze możesz zdecydować się na Real czy Barcelonę i pomimo potencjału tych zespołów i ich wielkich pieniędzy, z wielkim trudem walczyć o jedną z czołowych lokat w lidze hiszpańskiej. Podobnie jest we włoskiej Serie A, gdzie wyrównany poziom Milanu, Interu, Juventusu, Lazio i Romy – zapewnia wiele emocji w walce o mistrzostwo.

Najciekawsze jest zdecydowanie się na słabą i raczej biedną ligę, której zespoły nie mogą sobie pozwolić na sprowadzanie wielkich gwiazd. W Polsce, Grecji, Belgii, czy Szkocji liczy się zatem bardziej umiejętność wyszukiwania zawodników i montowania zgranego zespołu ze zbieraniny przeciętnych piłkarzy. Jeżeli jednak nie oczekujesz sukcesów zbyt szybko, a wolisz skupić się na rozwoju młodych piłkarzy i przemienianiu ich w gwiazdy – polecam Ajax Amsterdam oraz Leeds. Oba te zespoły posiadają zdolną młodzież, która swój prawdziwy potencjał prezentuje dopiero w drugim, trzecim sezonie.

Określając ligę musisz także pamiętać o restrykcjach dotyczących zakupu piłkarzy czy ich późniejszych występów. W Anglii i Szkocji należy zdobyć pozwolenie na pracę dla zawodników spoza Unii Europejskiej. W Polsce jest limit na obcokrajowców, a w Grecji i Hiszpanii ograniczenie w występach w meczu ligowym. Ciekawie jest w Niemczech, gdzie restrykcje nie obejmują zawodników z Europy Wschodniej i dowolnie można wzmacniać klub piłkarzami z Czech, Polski, Chorwacji, Rumunii czy Ukrainy.

W grze istnieje pewna reguła, zgodnie z którą zawodnicy z Europy Wschodniej bez najmniejszych problemów wyrażają zgodę na pracę w krajach Unii Europejskiej. Odwrotny kierunek transferów jest od razu skazany na niepowodzenie. Podobnie jest z trenerami i całym personelem pomocniczym. Co więcej, na zaufanie do Twojej osoby i chęć współpracy piłkarzy wpływa narodowość wybrana na początku gry. Idealnie jest również, jeżeli używanym przez Ciebie językiem posługuje się większość zawodników w klubie.

Gdy masz już określoną ligę i klub, najwyższy czas przyjrzeć się sytuacji finansowej. Średnio kluby z Europy Zachodniej dysponują na starcie kwotą kilkunastu milionów funtów (poza Realem i Barceloną mającymi blisko 100 milionów), natomiast w słabszych ligach od kilku milionów do zaledwie kilkuset tysięcy. Nawet jeżeli wygrasz Ligę Mistrzów, to dodatkowe duże

PIŁKARZE, KTÓRYCH WARTO KUPIĆ

Nazwisko piłkarza	Klub	Pozycja	Wiek
Gattuso Gennaro	Milan	DM RC	23
Pagliuca Gianluca	Bologna	GK	34
Ferdinand Rio	Leeds	D C	22
Nowotny Jens	Leverkusen	SW/D C	27
Mido	Ajax	F LC	18
Andy van der Meyde	Ajax	AM/F R	21
Chivu Christian	Ajax	D LC	20
Malbranque Steed	Fulham	AM RC	21
Abbiati Christian	Milan	GK	24
Rafael van der Vaart	Ajax	M LC	18
Kirkland Christopher	Liverpool	GK	20
Djordjic Bojan	Manchester United	AM/F LC	19
Nigmatullin Ruslan	Lokomotiv Moskwa	GK	26
Lalatovic Nenad	Red Star	D LC	23
Laursen Jacob	FC Kopenhaga	D/ DM RLC	29
Pletikosa Stipe	Hajduk	GK	22
Szymkowiak Mirosław	Wisła	AM/F RC	24
Bąk Arkadiusz	Polonia	F C	26
Dmitrulin Yury	Dinamo Kijów	D/DM RLC	26
Holovko Alexandr	Dinamo Kijów	D C	29
Stimac Igor	Hajduk	SW/D C	33
Majdan Radosław	Pogoń	GK	29
Baszczyński Marcin	Wisła	D RL	24
Brożek Paweł	Wisła	F RC	18
Lucic Teddy	AIK	D RC	28
Mazurkiewicz Tomasz	Legia	AM RLC	19
Mierzejewski Łukasz	Legia	F RLC	18
Mihalcea Adrian	Dinamo Bukareszt	S C	25

TAKTYKI

TAKTYKA 1

Uniwersalne ustawienie ofensywne, doskonale sprawdza się podczas pojedynków z każdym typem przeciwnika. Wymaga jednak dobrych zawodników w pomocy: potrafiącego rozgrywać piłkę środkowego pomocnika i dwóch skrzydłowych podających piłki do napastników. Wysunięty pomocnik pełni tak naprawdę funkcję trzeciego napastnika, wspomaga przy tym jednocześnie środkową formację. Warunkiem powodzenia tej taktyki jest posiadanie doświadczonych obrońców, gdyż gra w linii może spowodować częste błędy w kryciu.

TAKTYKA 2

Ustawienie bardzo popularne w europejskiej piłce, które można stosować z powodzeniem w najnowszej części CM. Nie wymaga ono genialnego składu, a jego siła tkwi we wzajemnym wspomaganiu poszczególnych formacji. Dwaj defensywni boczni pomocnicy pełnią tutaj rolę skrzydłowych, a jednocześnie bocznych obrońców. Ciężar gry spoczywa na środkowych pomocnikach, dogrywających piłki do swych bocznych kolegów oraz napastników. W obronie najlepiej ustawić trzech środkowych zawodników.

pieniądze dotrą dopiero pod koniec sezonu. Powinieneś zatem bardzo rozważnie wydawać posiadane środki, a jednocześnie działać szybko, zanim zostanie wprowadzony szlaban na transfery. Warto przy tym zastosować się do poniższych punktów.

1. Podstawa, to zajrzenie na listę zawodników nie mających pracodawcy. Zdobędziesz w ten sposób kilku cennych, a co ważniejsze darmowych piłkarzy. Jeżeli nawet nie przydadzą się oni do Twej koncepcji drużyny, to i tak sprzedasz ich na pniu z ogromnym zyskiem.

2. Obejrzenie własnej drużyny i określenie jej słabych i mocnych stron. Zespół powinien składać się z około 30 piłkarzy, uzupełnionych o kilkunastu juniorów. W sytuacji, gdy dysponujesz kadrą zaledwie dwudziestu wyrównanych zawodników, musisz dokonać licznych transferów, gdyż kontuzje i wahania formy mogą sprawić, iż w zespole będą musieli występować gracze, którzy nie powinni nigdy w sposób profesjonalny zajmować się piłką. O wiele lepiej, gdy cierpisz na nadmiar dobrych zawodników, a nowe nabytki tylko dublują pozycję innych piłkarzy występujących już w klubie. Wtedy powinieneś określić, kogo możesz się pozbyć (przyjrzyj się statystykom, wiekowi, występom w poprzednim sezonie) i od razu wystawić na listę transferową. Zdobędziesz środki na nowych niezbędnych piłkarzy, a przy okazji pozbędziesz się zawodników, którzy i tak grzaliby ławę. Jeżeli nie ma miejsca na nowe nabytki zerwij kontrakty z juniorami zbliżającymi się do wieku 20 lat, których statystyki nie wykazują szans na znaczną poprawę.

3. Przedłuż kontrakty, które kończą się za kilka lub kilkanaście miesięcy. Jeżeli nie zrobisz tego natychmiast na początku sezonu, to już w miesiąc po rozpoczęciu rozgrywek piłkarze mogą odmawiać przedłużenia umowy, a zimą podpisać kontrakt z innym zespołem. Jednocześnie proponując słabszy klub, możesz podpisać nowe umowy z najlepszymi zawodnikami, określając w nich stawki zaporowe, które uchronią przed wykupem ze strony potężniejszych klubów.

4. Określ piłkarzy niezbędnych dla zespołu. Idealny skład drużyny to: 2 wyrównanych bramkarzy i 2-3 słabszych ich zastępców, 10-12 obrońców (w tym co najmniej sześciu środkowych), 6-8 pomocników środkowych oraz defensywnych bocznych, 4-6 skrzydłowych i ofensywnych pomocników, 4-6 napastników. Wszystko zależy oczywiście od taktyki jaką przyjmiesz i ustawienia drużyny, lecz podane proporcje powinny zostać zachowane. W takiej sytuacji zawsze będziesz miał odpowiednich zmienników dla graczy podstawowych i przez cały sezon zespół utrzyma stabilną, równą formę.

5. Pozostaw jak najwięcej gotówki, aby wykorzystać ją w trakcie pierwszego sezonu na kilku cennych i niezwykle tanich piłkarzy. Są to zawodnicy, którzy nie znajdują miejsca w pierwszym składzie swego zespołu i albo publicznie protestują przeciwko tej sytuacji, albo też trafiają na listę transferową. Wówczas możesz ich kupić średnio za 50-70% wartości, a przy okazji zaproponować niezły wysoki kontrakt, który i tak zostanie zaakceptowany.

6. Jeszcze na początku sezonu przyjrzyj się zawodnikom, którym kończą się umowy. Każdy, kto Ciebie zainteresował powinien trafić na listę Twoich pragnień, a już od końca listopada będziesz mógł negocjować indywidualne kontrakty i przekonywać piłkarzy do zasilenia własnego zespołu. Jeżeli pracujesz w potężnym klubie sprowadź za darmo kilku napastników (najlepiej młodych, występujących w zespołach narodowych). Na początku następnego sezonu sprzedasz ich za duże pieniądze.

Na początku sezonu podaruj sobie mecze towarzyskie i zerwij porozumienia dotyczące ich rozgrywania. Nikogo podczas nich tak naprawdę nie przetestujesz, natomiast nie w pełni sprawni zawodnicy często odnoszą wówczas kontuzje, a Ty jeszcze przed rozpoczęciem sezonu tracisz wtedy część swej siły. Skup się zatem na najważniejszych meczach – tych, które przynoszą sławę i pieniądze.

Początek sezonu to ustalenie założeń taktycznych i określenie ustawienia zespołu. Opis tych pierwszych znajdziesz w instrukcji dołączonej do gry, natomiast obok umieszczono ustawienia najlepiej sprawdzające się na boisku. Oczywiście jeżeli zastosujesz je w swym zespole, w trakcie sezonu możesz dokonywać zmian w zależności od składu, którym aktualnie dysponujesz lub dyspozycji przeciwnika.

Jedenastki wystawiane do pierwszych spotkań powinny opierać się na zawodnikach występujących w klubie w poprzednim sezonie. Nowi piłkarze często potrzebują czasu, aby dojść do formy i zaaklimatyzować się w zespole. Przed samym meczem powinieneś zawsze spojrzeć na morale zawodników. Niskie i bardzo niskie oznacza nieprzydatność na najbliższy mecz, przy okazji niezbędne jest również określenie przyczyny kłopotów piłkarza i ich zażegnanie. ❐

DARMOWI PIŁKARZE

Nazwisko piłkarza	Pozycja	Wiek
Blomqvist Jesper	AM L	27
Guardiola Josep	DM C	30
Jarni Robert	D/DM L	32
Kiko	F C	29
Matysek Adam	GK	32
Suker Davor	S C	33
West Taribo	D LC	27

PIŁKARZE NIEZADOWOLENI Z SYTUACJI W KLUBIE

Nazwisko piłkarza	Klub	Pozycja	Wiek
Inzaghi Simone	Lazio	SC	25
Robson Ponte	Leverkusen	F RC	24
Ambrosini Massimo	Milan	DM C	24
Ilic Adrian	Valencia	F RC	27
Redondo Fernando	Milan	DM C	32
Westerveld Sander	Liverpool	GK	26
Baljic Elvir	Real Madryt	AM L	27
Witschge Richard	Ajax	M LC	31
Helveg Thomas	Milan	D/DM R	30
Capucho	Porto	AM R	30
Baia Vitor	Porto	GK	31

NA SKRÓTY

SUB COMMAND

Wybór dowolnej łodzi

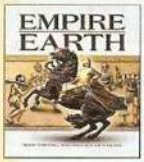
Wybierz misję. Wówczas zamiast wybierać łódź za pomocą strzałek, najedź kursorem myszy na nazwę łodzi i naciśnij klawisz [Tab]. Kursor powinien zmienić kolor na czerwony. Wówczas możesz wybrać dowolną łódź ze wszystkich dostępnych w grze.

ALIENS VS PREDATOR 2

Podczas gry naciśnij [Enter] i wpisz „**<cheat>** „ (razem ze spacją po **<cheat>**). Następnie wpisz kod z listy poniżej i ponownie wciśnij [Enter].

mpcanthurtme – nieśmiertelność
mpschuckit – daje amunicję i broń
mpsmithy – daje amunicję
mpkohler – daje amunicję
mpbeamme – wysyła na poziom startowy
mpsixthsense – przechodzenie przez ściany
mpicu – widok z trzeciej perspektywy
mptachometer – pokazuje szybkość
mpsizeme – pokazuje rozmiar

EMPIRE EARTH



Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz dowolny z poniższych kodów, zatwierdzając go także klawiszem [Enter]:

my name is methos – wszystkie zasoby i odkrycie całej mapy;
atm – dodaje 1000 złota;
you said wood – dodaje 1000 drewna;
rock&roll – dodaje 1000 skały;
creatine – dodaje 1000 żelaza;
asus drivers – cała mapa;
somebody set up us the bomb – zwycięstwo w grze;
ahhhcool – przegrana;
display cheat – wyświetla wszystkie kody;
the big dig – tracisz wszystkie zasoby;
boston rent – tracisz całe złoto;
uh, smoke? – tracisz całe drewno;
headshot – usuwa obiekt z mapy.

ROAD WARS

Nielimitowana ilość pieniędzy

Wejdź do „**options menu**" i jako swoje imię wpisz „**Mo' Money**". Będziesz miał nielimitowaną ilość pieniędzy na broń i ulepszenia.

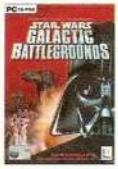
RALLY TROPHY

Jako imię gracza wpisz „**KALJAKOPPA**". Będziesz mógł grać w „**Expert mode**" oraz otrzymasz dostęp do wszystkich tras i samochodów.

MYTH 3: ERA WILKA

Podczas gry wciśnij następujące kombinacje klawiszy:
[CTRL] + [Alt] + [-] z klawiatury numerycznej – wygrywasz poziom
[CTRL] + [Alt] + [-] z klawiatury numerycznej – przegrywasz poziom

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Wciśnij [Enter] i wpisz:

SKYWALKER – wygrywasz misję;
TARKIN – giną wszyscy Twoi przeciwnicy;
FORCEFOOD – +1000 food;
FORCENOVA – +1000 nova;
FORCECARBON – +1000 carbon;
FORCEORE – +1000 ore;
FORCEBUILD – szybciej buduje;
FORCEEXPLORE – odsłania mapę;
FORCESIGHT – wyłącza mgłę.

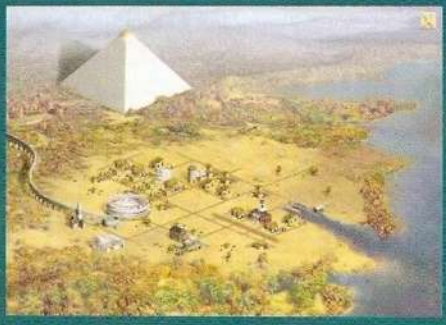
TR

SPIDER-MAN

FUNKYTWN – dziecięcy Spiderman
STICKMAN – inny Spiderman
ADMNTIUM – nieśmiertelność
RGSGLLRY – możliwość wyboru dowolnej postaci
CINEMA – obejrzenie animacji
FANBOY – wszystkie komiksy
MME WEB – wybór poziomu
KIRBYFAN – okładki komiksów
ROBRTSON – opis misji
SM LVIII – szybka zmiana kostiumu
CLUBNOIR – kostium Ben Reilly
MRWATSON – kostium Peter Parker
KICK ME – kostium Amazing Bag Man
XILRTRNS – kostium Scarlet Spider
SYNOPTIC – kostium Spidey
TRISNTNL – kostium Captain Universe
MIGUELOH – kostium Spidey 2099
SECRTWAR – kostium Symbiotic
RULUR – James Jewett
EGOTRIP – pulsująca głowa
GLANDS – nielimitowana ilość pajęczyny
LEANEST – odblokowanie wszystkich trików
WEAKNESS – regeneracja energii

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: rip@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY – CIVILIZATION III



Oto w zasięgu naszych zainteresowań wylądował Niezidentyfikowany Obiekt Latający, z tajemniczym hieroglifem na przyłbicy: **Sid Meier's – Civilization III**. Gruchnęło z niezłą pompą. Przekręty czym prędzej spróbowały nawiązać kontakt. Było niezle. Szczeniaczek trafił na swojego guru. Kolejnym amatorom bliższych spotkań trzeciego stopnia zostawiamy w spadku kilka porad, jak nie dać się przekręcić do końca.

Może się przytrafić, że wypatrując miejsca na założenie miasta, Twój pierwszy settlers i towarzyszący mu robociarz natkną się na wioskę tubylców. Może dostaniesz 25 goldów, może Cię olśni Epoka Brązu, może zwyczajnie banda barbarzyńców da Ci popalić, ale jest też szansa, że jeden sympatyczny mięśniak zasili Twój oddział. To Twoja pierwsza siła uderzeniowa. Używaj jej wyłącznie do zwiadu i wynajdywania innych wiosek. Jeśli w pobliżu zauważysz pierwsze puste miasteczko przeciwnika – bo jeszcze nie zdążył wyprodukować oddziału – nie burz go, ani nie zajmuj. Najlepiej bezkarnie zaatakuj i przyłącz kręcącego się w okolicy robociarza, to naprawdę skarb nie do pogardzenia. Potem oczywiście trzeba powalczyć z rozwścieczonym przeciwnikiem, ale gra jest warta świeczki. Jeżeli jednak chcesz mieć więcej i zajmiesz puste miasto, licz się z tym,

IKI

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Napisz podczas gry:
HarryDebugModeOn – Debug Mode (dostęp do wszystkich poziomów – powrót F7)
HarryGetsFullHealth – uzdrowienie;
HarrySuperJump – super skok;
HarryNormalJump – duży skok.

4x4 EVOLUTION 2

Aby mieć więcej kasy rozpocznij wyścig i wpisz **„goldfinger"**. Powinieneś usłyszeć dźwięk. Wówczas wpisz **„givememoneyordie"** a otrzymasz milion dolarów.

GHOST RECON

Przywołaj konsolę wciskając przycisk z klawiatury numerycznej i wpisz:
Superman – nieśmiertelność dla jednostki;
TeamSuperman – nieśmiertelność dla drużyny;
Shadow – niewidzialność dla jednostki;
TeamShadow – niewidzialność dla drużyny;
ammo – nielimitowana amunicja;
refill – uzupełnienie inwentarza;
autowin – wygranie misji;
chickenrun – granaty stają się kurczakami.

S.W.I.N.E.

Naciśnij Shift + Enter by przywołać konsolę i wpisz:
smarten – zwiększenie rankingu wybranej jednostki;
mo money – dodatkowe 1.000 kredytów;
quicker than death – zabija jednostki wroga jednym strzałem;
blitzkrieg – przeskok do następnego poziomu;
instant delivery – szybsze uzyskanie jednostki.

ZOO TYCOON

1. Otwórz plik **config.ztd** przy pomocy programu Winzip.
2. Otwórz plik **Economy.cfg** przy pomocy Notatnika.
3. Odszukaj **„cZooDooRecycling-Amount"** i zmień znajdującą się tam wartość na dowolną. W ten sposób zwiększysz wpływy z recyclingu.
4. Odszukaj także **„cKeeperCost"**. Znajdująca się tam liczba oznacza wysokość wynagrodzenia jaką przeznaczasz dla wszystkich swoich pracowników. Zmniejsz ją, by zwiększyć swój zysk.
5. Jeśli chcesz mieć więcej pieniędzy na początku gry, otwórz w Notatniku plik **„zoo.ini"**. Odszukaj **„MSMaxCash"**. Wprowadź tam żądaną przez Ciebie wartość.

Odblokowanie Triceratops
Nazwij jedną ze swoich zagród **„Cretaceous Corral"**.

Odblokowanie Unicorn
Nazwij jedną ze swoich zagród **„Xanadu"**.

Dodatkowa gotówka
Wciśnij Shift + 4 (czyli inaczej po prostu $), by otrzymać $10,000 więcej.

Żółte drogi
Wstaw lwa, tygrysa i niedźwiedzia do jednej klatki.

Dodatkowe bonusy
Zmień nazwisko odwiedzającego na jedno z poniższych, by uzyskać różne efekty:
Mr. Blue – zmiana kolorów koszulek na niebieskie;
Mr. Blonde – zmiana kolorów koszulek na żółte;
Mr. White – zmiana kolorów koszulek na białe;
Mr. Brown – zmiana kolorów koszulek na brązowe;
Mr. Orange – zmiana kolorów koszulek na pomarańczowe;
Mr. Pink – zmiana kolorów koszulek na różowy;
Alfred H – białe ptaki straszące ludzi;
Russell C – zmiana wszystkich zagród;
Zeta Psi – zmiana niektórych koszulek;
John Wheeler – dostępne wszystkie zwierzęta;
Hank Howie – dostępne całe wyposażenie zoo.

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

Aby móc jeździć wszystkimi samochodami wpisz w głównym menu **"cheating homer"**.

STAR TREK ARMADA 2

Wciśnij Enter, następnie wpisz **„showmethemoney"** by otrzymać 2000 dilithium.

że program natychmiast dokona pierwszego ze swoich niezliczonych cudów. Możesz mieć 90-procentową pewność, że w najbliższej okolicy, poza Twoim polem widzenia, Twój przeciwnik, który powinien być zwyczajnie wyeliminowany, dostanie zrzut z niebytu w sile dokładnie dwóch weteranów wojowników, czterech weteranów pikinierów, dwóch doborowych łuczników, paru robociarzy, 100 goldów i dwóch osadników, z których pierwszy zakłada natychmiast nie taką nędzną mieścinę jak Ty, lecz w pełni rozwiniętą stolicę.

Praktycznie więc nie można wyeliminować żadnego przeciwnika w pierwszym tysiącleciu, chociaż czasami warto spróbować, sterownik programu jest tak nielogiczny, że miewa kłopoty nawet z założonym przez twórców kantowaniem.

Co dalej. Jest pewien sposób na zdobycie drobnej przewagi na samym starcie. Przed założeniem pierwszego miasta nie masz żadnych szans na przyłączenie dodatkowego osadnika z okolicznej wioski. Jednak gdy już Twój settlers awansuje na mieszczucha i zostaniesz z robociarzem, warto natychmiast zasuwać do zlokalizowanej wcześniej wioski, odległej od Twojego miasta minimum o 2-3 pola. Następnie zrobić save i popróbować przez 3-4 kolejki. Jeżeli nic nie wyjdzie, lepiej robociarzem wydeptywać dróżki wokół miasta i poczekać na pierwszego wyprodukowanego wojownika. Ten powinien powtórzyć procedurę, a ja daję stuprocentową gwarancję, że komuś się uda. Warto zauważyć, że szansa taka praktycznie nie zdarzy się już do końca gry, a posiadanie dwóch miast na samym starcie, to naprawdę spora zaliczka do dalszych sukcesów.

Tym, co sprawia najwięcej chyba satysfakcji w grze, jest wznoszenie cudów świata. Pech w tym, że program uwielbia powtarzać dowcip z podrzucaniem tego co Ty budujesz któremuś z przeciwników. Jest na to sposób. Co pewien czas rób save. Jeżeli na dwie, trzy kolejki przed Toba program komunikuje Ci, że właśnie Zulusi skończyli budowę Piramidy albo program Apollo – nad czym akurat Ty męczysz się niemiłosiernie od wielu miesięcy – wróć do wcześniejszego save. Na pewien czas każ miastu realizować inny projekt, żeby przeskoczyć moment komunikatu. Z ogromnym prawdopodobieństwem okaże się, że Zulusi wolą tańce przy ognisku. Stara zasada mówi, że najłatwiej w jajo robić głupców, a sztuczna inteligencja gry **Civilization III** z całą pewnością cud genialności osiągnie może w 785 edycji, trójce to nie grozi.

Vicor

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW

1. Arcanum PL (1)
2. Operation Flashpoint PL (3)
3. Empire Earth PL (nowość)
4. Tribes 2 (4)
5. Max Payne PL (2)
6. Fallout: Tactics PL (6)
7. Deus Ex (9)
8. Apostołowie: Święte Ziemie PL (10)
9. Baldur's Gate 2 PL (7)
10. Black & White PL (8)

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy grudnia.

Gry OnLine

1. Baldur's Gate 2
2. System Shock 2
3. Fallout 2
4. Diablo 2
5. Deus Ex

Wirtualne Imperium Gier

1. FIFA 2002
2. Commandos 2
3. Max Payne
4. NHL 2002
5. Red Faction

Na liście przebojów Gry Online wciąż niepodzielnie królują gry RPG. Wygląda na to, że zmienia się ich kolejność, ale wciąż są to te same dobre hity: BG2, Diablo 2, Deus Ex, Fallout 2 i System Shock 2. Cóż, na naszej liście przebojów gry RPG też czują się bardzo dobrze.

Na Liście WIG 10 w Wirtualnym Imperium Gier wciąż duży ruch. Zniknęły Operation Flashpoint i Black & White, a na ich miejsce pojawiły się gry ze stajni EA Spotrs: FIFA 2002 i NHL 2002. Na pozycji spadkowej z pierwszej piątki jest Red Faction. Po świętach ruch będzie zapewne jeszcze większy zważywszy na obfitość premier nowych, mocnych tytułów.

Najlepiej sprzedające się tytuły (listopad)

EMPiK

1. Harry Potter PL
2. Red Faction
3. FIFA 2002
4. SIMS Total PL
5. Commandos 2
6. Diablo 2: Pan Zniszczenia PL
7. Głupki z kosmosu PL
8. Rally Championship Extreme PL
9. Operation Flashpoint PL
10. Arcanum PL

TimSoft COMPUTER SOFTWARE www.timsoft.pl

1. Starcraft + Broodwar
2. FIFA 2002
3. Przygody Ryśka PL
4. Harry Potter i kamień filozoficzny PL
5. Sims: Randka PL
6. Knights & Merchants: Peasants Rebellion PL
7. Toon Car PL
8. Red Faction
9. Kurka Wodna PL
10. Commandos 2

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO.

nowinki
kody do gier
linki
porady
recenzje
solucje
forum

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

partner internetowy GRY OnLine www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 29 grudnia 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki dolicz mały koszt pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem $-12 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

B - bitewniki, S - symulatory, R - role

3 in 1 P... 39,96
3 D. 2044 P... 34,90
Ace Ventura: Pet Detective PL 49,90
Adam i Pinat Bamsla 2 PL 45,90
Adam i Pinat Bamsla: Przygody zegarem 69,90
Age of Empires 2 + gratisy PL 165,00
Age of Empires 2: The Conquerors 165,00
Age of Sail 2... 159,00
Age of Wonders PL 79,00
Agent Mercury PL 45,00
Alarm PL 84,00
Alfa Zeppelins 59,99
Anstoss Power 69,00
Asgard 99,00
Atlas 50,00
Atlas 2 PL 80,00
Atlas vs Predator 2 99,00
Atlas in the Dark 4 179,00
Apache vs Hornet 29,00
Arcanum PL 129,00
Atlantis PL 29,00
Atlantis 2 PL 59,99
Atlantis 3 PL 99,00
Attac PL 19,00
Baldur 99,00
Baldur's Gate Dziecia Krol (90 i 91) 109,00
Baldur's Gate 2: Cienie Amn 109,00
Baldur's Gate: Tron Bhaala PL (wym.) 79,90
Baldur's Gate: Saga Klasyk PL 79,90
Black & White Mega PL 79,00
Black & White PL 119,00
Black & White PL: Edycja Kolekcjo... 149,00
BLADE RUNNER 49,00
Blair Witch vol 1 - Rustin Parr PL 84,00
Blair Witch 2: Legenda Coffin Rock PL 85,00
Blair Witch 3: Ksiega Cieni 79,00
BRONIA (WARNER) 99,00
Bryan 199 PL 79,00
C&C Red Alert 3 79,00
C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge (dod.) 79,90
C&C Tiberian Sun 39,00
C&C Tiberian Sun Firestorm 79,00
Caesar 3 PL 49,90
Carmageddon 3D (TDR) 49,00
Casino Honda Superstars 2000 PL 39,00
Cats 4 99,00
Championship Manager 2001/02 179,00
Championship Manager 3 + Ice PL 79,00
Chess master 9000 129,00
Civilization 2 Profile Gold PL 49,90
Civilization 3 PL 119,00
Civilization Call to Power 2 79,90
Civilization Call to Power ... 29,00
CLASH ... 21,00
Close Combat 5 Dywizja Pancerna 59,00
Close Combat 3 ... 49,00
Close Combat 4: Brama do Arnhem 99,00
COLIN MCRAE RALLY ... 49,00
Colin McRae Rally 2 PL ... 49,00
Combat Flight Simulator 2 ... 79,00
Commanche 4 ... 59,00
Commandos & Computer Renegade ... 119,00
Commandos 2 ... 79,00
Commandos: Behind Enemy Lines ... 19,00
Commandos: Beyond the Call of Duty 59,00
Conquest: Frontier Wars PL ... 69,00
Corel Pool ... 49,00
Corsairs PL ... 19,00
Crusaders: European Wars PL (Europa) 69,00
Crusaders 2 ... 79,00
CRICC ... 45,00
Cyber 3D ... 79,00
Crusaders of Might&Magic ... 79,00
Czar Club PL ... 29,95
Dam Stone ... 45,00
Delta Force: Land Warrior ... 99,00
Descent 3 ... 59,00
DESTRUCTION DERBY 3 PL ... 69,00
Diablo ... 99,00
Diablo's Gate Edycja Kolekcjo (90 i 91) 109,00
Diablo ... 69,00
Diablo 2 PL ... 109,00
Diablo 2 PL: Pan Zniszczenia (exp.) ... 79,90
Diablo 2: Lord of Destruction ... 49,00
Diablo II + Pan Zniszczenia PL ... 179,00
Diablo: Pakiet dla 10 + Diablo 2 + LOD (exp.) 199,00
DIE BY THE SWORD PL ... 19,90
Diego ... 69,00
Dinozaur Park Dinozaur 1 + Dinozaur 2 PL 79,90
Dinozaur: Zmartwychwstanie PL ... 49,00
Droga do Dobrobytu PL ... 99,00
DUKE NUKEM 3D PL ... 49,00
DUKE NUKEM FOREVER PL ... 99,00
DUNE 2000 ... 49,00
Dungeon Keeper 2 PL ... 49,00
Earth 2150 Moon Project PL ... 29,95
Earth 2140 + Moon PL ... 79,00
Earth 2150 PL ... 49,00
Earthworm Jim 3D PL + kapsuła ... 49,00
Elvenlan PL ... 79,00
Empire: Imperialistyczne Polowanie PL ... 79,00
Emperorzone PL ... 19,00
Emperor: Battle for Dune ... 179,00
Empires Earth PL ... 79,00
Enemy Engaged PL ... 99,00
Escape From Monkey Island ... 39,00
Etherlords PL ... 99,00
Europa Universalis 2 PL ... 89,00
Europa Universalis PL ... 29,90
Evil Islands 3CD PL ... 39,00
EXTREME ASSAULT PL ... 19,90
Extreme Biker ... 29,00
F-16 Aggressor ... 45,00
F1 2001 (Formuła 1 2001) ... 79,00
Fall Online 2000 ... 69,00
Fallout Tactics PL ... 59,99
Falcon 4: Odsiecz PL ... 59,00
Fever PL ... 29,00
FIFA 2000 ... 125,00
FIFA 99 ... 45,00
FIFA 2000 ... 45,00
FIGHTING FORCE ... 19,99
Flanker 2.5 ... 69,00
Flight Simulator 2002 Professional ... 199,00
Flight Unlimited 3 ... 79,00
Frontlapse: Ukryte wojna PL ... 19,00
Frontpages 2 PL ... 79,00
Galactic Knight 3: Blood of Secret PL ... 45,00
Gangsters 2 + dodatki ... 129,00
Ghost Recon PL ... 69,00
Gladiac: Obywatel Rzymu PL (Extra Sety 29,00
Gothic ... 79,00
Gothic 2 PL ... 79,00
GRAND THEFT AUTO ... 19,90
Grand Prix 3 PL ... 49,00
Grand Theft Auto 2 PL + kapsuła ... 69,00
Grand Theft Auto 3 PL ... 129,00
Great Battles of Caesar ... 79,00
Hexcaliber & Nemesis ... 79,00
Hull Kity: Blue Shift ... 99,00
Hull Kity Generacja ... 125,00
Hagrid ... 99,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL 79,00
Heavy Gear II ... 49,00
Heroes Chronicles Sceptre Smoków PL 59,00
Heroes Chronicles: Władcy Żywiołów PL 59,00
Heroes M&M 3 Armageddon's Blade PL 49,00
Heroes M&M 3 Shadow of Death PL ... 99,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL ... 49,00
Hidden&Dangerous ... Droga Ucieczki ... 99,00
Hitman - Codename 47 ... 79,00
Hobos Pakiet Niemca Pantera PL ... 69,00
Hopkins FBI PL ... 19,00
House of the Dead ... 29,00
House of The Dead 2 ... 49,00
Hugo Bandzioowe Przygody PL ... 79,00
Hugo Gwiazdowe Igrzyska PL ... 79,00
Hugo Odkrycia i Wynalazki Na Ludzi Ol. 79,00
Hugo Trapiszony Wyspa PL ... 79,00
Hyper Ski Snow Board PL ... 39,00
Hyperball Dale Zrobi Kasa PL ... 39,00
Hyperball Quicksilver of Winter, dod. PL 39,00
IF-22 v5 ... 29,00
IRA: UBI Czarne Strike Fighter ... 30,00
IL Stormovik ... 129,00
IMPACT Wojna ... 39,00
Imperium Juniper PL ... 19,90
Indiana PL ... 19,90
Infantry Start ... 39,00
Interstate 76 PL ... 19,90
Jack Orlando PL ... 19,90
Jane Orlando: Detective's Cut PL ... 29,90
Jagged Alliance 2 PL ... 29,90
Jagged Alliance 2 PL Battle Business PL 25,90
Jazz Jackrabbit 1 PL ... 44,90
JOP Lucas Strike Fighter ... 69,00
Kajko i Kokosz w Krainie Barabarzyńców 34,90
Kao Kangurek PL ... 49,00
Kapitan Pazur PL ... 39,00
Kawalerowie PL ... 39,00
Knights & Merchants ... 19,90
Knights & Merchants PL ... 19,90
Kosztyleska Manager 2001 PL ... 69,00
Kosztyleska Manager Ekstra PL ... 19,90
Kurno Wodna PL ... 19,90
Larry 7 PL ... 69,00
Last Exress ... 29,00
Lego Alpha Team PL ... 29,00
Lego Chess ... 29,00
Lego Island ... 29,00
Lego Rocket Przygody w Kosmosie PL ... 59,00
Lego Loco PL ... 59,00
Lego Racers ... 59,00
Lego Racers PL ... 59,00
Lego Rock Raiders PL ... 59,00
Lego Stunt Rally PL ... 59,00
Lego Racing PL ... 59,00
Lemings Powrotnica PL ... 49,00
LORD LEON ... 49,00
Lords World Space PL ... 59,00
Lupin Pałac Mangor 2000 PL ... 59,00
Lunar PL ... 69,00
Lunapol Inwazja PL ... 49,00
Machines ... 79,00
MAKEDRIA ZLOTEJ RYBKI PL ... 21,00
Max Payne PL ... 49,00
MDK 2: Kapitn MDK PL ... 49,00
MDK PL ... 19,00
Messiah PL + Pyłki z Hitlera ... 19,00
Metal Gear Solid ... 109,00
Midnight Nowhere PL ... 19,00
Might & Magic VIII PL ... 99,00
Might & Magic VIII PL ... 49,00
Millenium Race ... 19,00
Monopoly Tycoon ... 199,00
Moto Racer ... 24,90
MOTO RACER 2 ... 49,00
Mummia: Zew Mumiokow PL ... 69,00
Mad 3: Fate PL ... 49,00
Myth III: Era Wilka PL ... 69,00
Myth: the Fallen Lords ... 29,90
Na Krawędzi Fantazji PL ... 79,00
Nascar Racing 2 ... 21,00
Nascar Racing 4 ... 49,00
NBA 2000 ... 49,00
NBA 2001 ... 119,00
NBA PL ... 79,00
Need For Speed 3 Hot Pursuit ... 49,00
Need For Speed 4 ... 49,00
Need For Speed 5: Porsche 2000 ... 99,00
NFL 2000 ... 49,00
NHL 2000 ... 129,00
Nie Ma Lilos Forever ... 79,00
Nocturne ... 49,00
Nox ... 49,00
Oil Tycoon PL ... 29,00
Operation Flashpoint PL ... 99,00
Original War PL ... 29,90
Panzer Dragon ... 29,00
Panzer General 3D ... 49,90
Panzer General 3D Scorched Earth ... 49,00
Pharaoh 3 PL ... 39,90
Pharaonograf 2 ... 39,00
PINBALL 3D Extra ... 29,00
Pizza Connection 2 PL ... 79,99
Plan Syndykatu PL ... 29,90
Pomocnicy Świętego Mikołaja PL ... 99,00
Postal Redeliver 2 PL ... 129,00
Populous 3 The Beginning PL ... 29,90
Poradnik Dodatki Zwiastuny PL ... 69,00
Prince of Persia 3D ... 49,00
Pro Rally 2001 PL ... 49,90
Project Eden Max Load 4 ... 129,00
Project IGI ... 139,00
Przygody Pipi PL ... 69,00
Przygody Reksio Wyspa Mistrzów PL ... 29,90
Puzzle Mix: Wielka Kura PL ... 69,00
Quake 2 ... 49,00
Quake 3 Team Arena ... 99,00
Quake 3 Arena ... 99,00
Railroad Tycoon 2 PL: Zelta Edycja ... 99,00
Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL 55,00
Rainbow 6: Covert Ops Essentials ... 99,00
Rally Championship '99 PL ... 29,90
Rally Championship Extreme PL ... 79,00
Rally Trophy PL ... 79,00
Rayman 2 PL ... 89,00
Revin PL ... 49,00
Risen PL DVD ... 59,00
Risk: Gra Wojny ... 39,00
RTS ALERT ... 45,00
Red Faction ... 69,00
Recruits Quest 3 ... 79,00
Redline Racer ... 39,00
Reksio Ratuje Świat ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 2 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 2 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 3 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 3 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 4 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 4 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 5 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 5 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 6 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 6 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 7 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 7 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 8 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 8 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 9 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 9 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 10 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 10 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 11 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 11 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 12 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 12 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 13 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 13 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 14 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 14 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 15 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 15 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 16 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 16 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 17 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 17 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 18 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 18 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 19 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 19 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 20 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 20 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 21 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 21 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 22 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 22 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 23 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 23 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 24 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 24 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 25 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 25 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 26 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 26 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 27 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 27 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 28 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 28 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 29 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 29 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 30 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 30 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 31 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 31 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 32 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 32 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 33 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 33 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 34 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 34 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 35 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 35 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 36 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 36 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 37 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 37 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 38 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 38 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 39 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 39 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 40 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 40 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 41 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 41 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 42 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 42 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 43 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 43 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 44 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 44 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 45 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 45 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 46 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 46 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 47 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 47 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 48 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 48 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 49 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 49 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 50 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 50 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 51 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 51 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 52 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 52 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 53 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 53 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 54 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 54 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 55 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 55 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 56 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 56 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 57 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 57 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 58 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 58 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 59 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 59 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 60 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 60 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 61 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 61 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 62 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 62 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 63 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 63 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 64 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 64 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 65 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 65 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 66 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 66 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 67 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 67 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 68 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 68 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 69 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 69 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 70 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 70 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 71 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 71 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 72 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 72 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 73 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 73 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 74 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 74 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 75 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 75 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 76 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 76 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 77 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 77 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 78 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 78 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 79 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 79 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 80 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 80 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 81 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 81 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 82 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 82 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 83 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 83 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 84 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 84 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 85 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 85 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 86 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 86 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 87 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 87 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 88 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 88 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 89 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 89 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 90 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 90 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 91 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 91 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 92 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 92 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 93 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 93 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 94 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 94 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 95 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 95 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 96 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 96 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 97 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 97 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 98 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 98 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 99 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 99 PL ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 100 ... 79,00
Reksio Rusza w Kosmos 100 PL ... 79,00

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zestawy ćwiczeniowe, ze słówkami, do pobrania na wspólne dla wszystkich gier, prowadzone w fantastycznej grze, oczarowującego papierowego bibendy.

39,99

MATEMATYKA - GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z zestawu ZADAŃ z kilkoma zadaniami na każdym poziomie trudności, przystępnych sposobów rozwiązywania TESTU (seria pytań testowych, sprawdzających się na TESTY KOMPETENCJI z matematyki symulacji TESTU KOMPETENCJI).

59,-

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
1. Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
2. Układ okresowy pierwiastków,
3. Kilkadziesiąt zadań z różnym stopniu trudności,
4. Testy z całego zakresu chemii.

39,99

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Ma program zawiera aż kilka interesujących modułów w tym Adobe Dirde 2 - dydaktyczna gra ortograficzna.

49,99

HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera pełną bystę pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki testów rozmaitych, ćwiczeń, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz fantazja KLASOWKA!

59,-

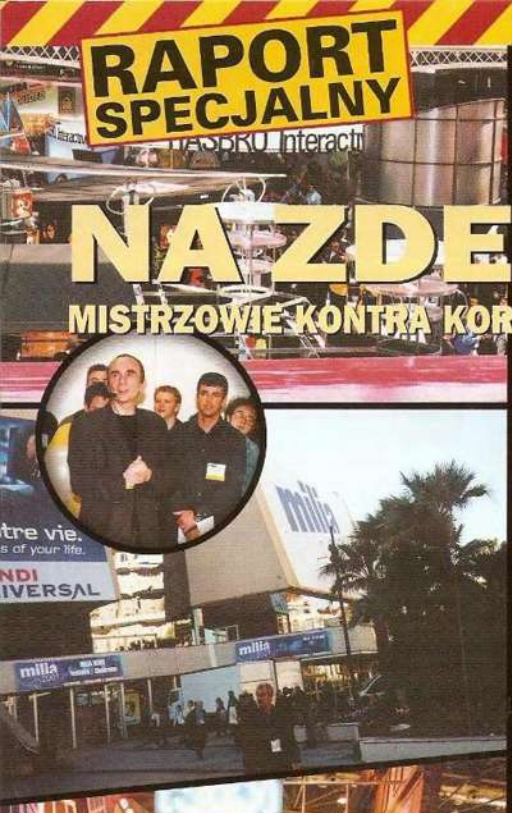
RAPORT SPECJALNY

KURS NA ZDERZENIE

MISTRZOWIE KONTRA KORPORACJE KONTRA GRACZE

Jeśli nadstawić ucha rozmowom graczy, którzy wychowywali się na ośmio- i szesnastobitowych komputerach, bardzo często można usłyszeć, że gier nie robi się już tak, jak kiedyś, że wielkie korporacje zabijają naszą branżę, że wszystko zmierza ku katastrofie. Stwierdzenia te nie tyczą się oczywiście kwestii technicznych, ale grywalności, innowacji, pomysłowości i ogólnie pojętej „duszy" gier.

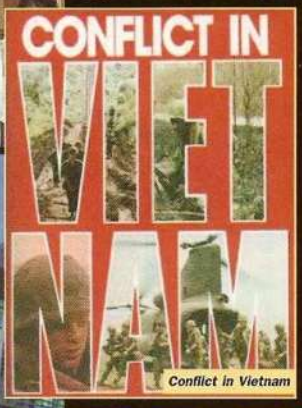
Elektryczny



Czy tak jest naprawdę – postanowiliśmy to sprawdzić u samego źródła. Wykorzystując wszystkie dojścia, jakimi dysponujemy, zapukaliśmy do największych tuzów branży gier komputerowych, których legendy wyrastały od końca lat 70. aż do początku lat 90. i zapytaliśmy ich między innymi o to, jak oceniają obecną sytuację w branży gier komputerowych oraz jak zapatrują się na swoją współpracę z wielkimi korporacjami. I czy nasz wirtualny świat faktycznie zmierza ku końcowi.

Złote lata indywidualizmu

Początki branży gier komputerowych związane były silnie z indywidualnościami, które dzięki swej przedsiębiorczości i pomysłowości zdołały osiągnąć wielki sukces. W roku 1979 maturzysta Richard Garriot (seria „Ultima") stworzył grę RPG „Akalabeth", w tym samym roku nastoletni John Romero („Doom" i „Quake") zaczął pisywać w domu swoje pierwsze tekstówki, w 1982 niejaki Peter Molyneux („Dungeon Keeper" i „Black & White") zadebiutował swoim „Entrepreneur", a młody Tim Cain („Fallout") programował „Grand Slam Bridge", natomiast w 1983 młodziutki Sid Meier (Civilization) napisał „Solo Flight", zaś w Cambridge 19-letni student David Braben stworzył wraz z rok starszym kolegą „Elite". Nie wszystkie wymienione tytuły odniosły komercyjny sukces, każdy jednak był dziełem indywidualnym i naznaczonym cechami swego twórcy. Poza tym, bez względu na to, czy popularność przyszła od razu, czy dopiero po latach, wszyscy zgodnie twierdzą, że czasy, w których mieli ogromną swobodę w kwestii twórczości, były jednymi z najtrudniejszych, ale też najpiękniejszych lat ich życia. Każdy z nich pisał dla samej radości kreowania nowej gry – zaś zyski i liczba sprzedanych egzemplarzy, były wówczas terminami abstrakcyjnymi, które młodych programistów w ogóle nie dotyczyły. Ten stan rzeczy miał się jednak bardzo szybko zmienić.



Conflict in Vietnam

Witamy w świecie korporacji

Gry komputerowe zaczęły przynosić w Stanach Zjednoczonych oraz Europie Zachodniej wymierne zyski już pod koniec lat 70. Nie były to co prawda kokosy, ale myślący perspektywicznie przedsiębiorcy dostrzegali rosnący potencjał elektronicznej formy rozrywki. Młodzi i utalentowani programiści bardzo szybko zwracali na siebie uwagę wydawców, zaś ci płacili im na tyle dużo, że większość twórców szyb-

Syndicate

ko pozakładało własne przedsiębiorstwa. Problemy zaczynały się w momencie, w którym rozkręcona przez utalentowanego mistrza firemka rozrastała się do rozmiarów korporacji lub gdy ogromny koncern wydawniczy decydował się ją przejąć.

Populous 2

Richard Garriot do dziś wspomina z żalem swe boje z firmą Electronic Arts, która przejęła założony przez niego i jego brata Origin: „Nagle okazało się, że nie wolno mi zabierać się za cokolwiek, co nie byłoby kolejną „Ultimą". Zaczynałem mieć już tego dość, a po kilku rozmowach z przedstawicielem EA okazało się, że marnuję tylko czas. Przede wszystkim liczyły się pieniądze – o mało co nie zdjęto mi „Ultimy 9", która i tak nie wygląda tak, jak chciałem. Kazano mi zakończyć natychmiast ten projekt i zabrać się za „Ultime Online 2", która według ich obliczeń miała przynieść większe zyski. Po tym wszystkim nie wytrzymałem i odszedłem stamtąd." Jakiś czas później, członkowie byłego teamu Garriota zebrali się w ogrodzie przy jego domu i spalili w ramach manifestu koszulki z logiem „Ultimy Online 2" z napisem „We create games". Cały ten popis i tak poszedł na marne, bowiem kilka miesięcy później „UO2" i tak została skasowana.

Podobne wspomnienia ze współpracy z **Electronic Arts** ma również Peter Molyneux: „Kiedy Bullfrog został kupiony przez EA wszystko zmierzało we właściwym kierunku. Mieliśmy pieniądze i ochotę do pracy. Problemy zaczęły się w momencie, gdy pewne projekty nie przyniosły zabudżetowanych wcześniej zysków, a jeszcze inne przeciągały się, gdyż chcieliśmy je bardziej dopracować. W pewnym momencie zacząłem przebąkiwać o odejściu z firmy, w rezultacie czego dowiedziałem się, że nie wolno mi już przychodzić na zebrania dotyczące planów wydawniczych EA – obawiali się, że wykorzystam tę wiedzę jako konkurencja. Czara goryczy przelała się, kiedy poinformowano mnie, że „Dungeon Keeper" zostaje zdjęty, gdyż pomysł jest niepewny, a końca projektu w ogóle nie widać. Natychmiast odszedłem, cały team wprowadził się do mnie do domu, a grę skończyłem praktycznie za własne pieniądze."

Podobnych historii można by mnożyć – John Romero nie spełnił wymagań finansowych Eidosa swoją „Daikatanę" i musiał odejść; Tim Cain długo musiał biegać z pomysłem na „Fallouta" nim uznano, że gra jest warta świeczki, zaś jego odejście z Interplay tuż przed skończeniem drugiej części gry było spowodowane, jak to określił, „chorą atmosferą panującą na wyższych stanowiskach firmy"; David Braben na długie lata został marionetką potentatów branżowych, dla których reklamował coraz

Commander Keen

Dangerous Dave

DAVID BRABEN

Początki legendy: W 1983 roku 19-letni David Braben był studentem Jesus College w Cambridge i wraz ze swoim o rok starszym kolegą, Ianem Bellem, postanowił napisać grę na BBC Micro. Młody twórca nie miał żadnego doświadczenia, zaś programowania nauczył się z podręcznika dołączonego do jego pierwszego komputera – Acorn Atom. Po roku duet skończył swoją pierwszą grę, którą był legendarny symulator kosmiczny „Elite". Gra bardzo szybko zdobyła ogromną popularność i została przerobiona na 20 różnych systemów komputerowych.

Najsławniejsze tytuły: Braben zasłynął jako twórca „Elite", a także jego kontynuacji pt. „Frontier: Elite 2", „Frontier: First Encounters". Ponadto jest autorem gier wykorzystujących wczesną grafikę 3D, takich jak „Virus", „Lander" i „Zarch".

Ulubiona gra, nad którą pracował: „Elite", a to ze względu na to, że jej sukces umożliwił kolejnym pokoleniom programistów wprowadzić w życie kontrowersyjne pomysły.

Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „kiedyś": „Lekcja, której swojego czasu udzielił branży „Elite", została dziś zapomniana. Niekonwencjonalne rozwiązania są postrzegane jako ryzyko, a wielkie firmy wydawnicze stawiają na rutynę i sprawdzone, bezpieczne pomysły. Ta branża rozwija się jednak nierówno i po okresie stagnacji pojawia się zawsze jakiś tytuł, który pokazuje, że można inaczej i w rezultacie odważniejsze koncepcje znów dostają swoją szansę."

Obecny projekt i miejsce pracy: David Braben jest założycielem i dyrektorem grupy developerów Frontier Designs, która w chwili obecnej pracuje nad „Elite 4". Zgodnie z zapowiedziami, gra owa ma się pojawić pod koniec 2002 roku.

TIM CAIN

Początki legendy: Od najmłodszych lat zajmował się tworzeniem gier, choć z początku były to raczej gry planszowe, które bez skutku próbował sprzedawać (jego ulubionym projektem była planszówka rozgrywająca się w okolicach Trójkąta Bermudzkiego). Pierwszą pracę jako programista dostał w 1982 roku, kiedy współtworzył grę „Grand Slam Bridge". Potem przez długi czas pisywał jedynie drobne programy dodatkowe do produktów Interplay, zaś jego pierwszą pracą, w której wymienione zostało jego nazwisko, był „Bard's Tale Construction Kit" (1991). Gwiazda Tima Caina zabłysła jednak dopiero w 1997 roku, kiedy opracował swoją pierwszą grę „Fallout". Od tamtej pory każdy projekt tego człowieka otrzymywał najwyższe oceny w prasie branżowej i zdobywał uznanie graczy.

Najsławniejsze tytuły: „Fallout 1-2" (odszedł z Interplay tuż przed wydaniem drugiej części), „Arcanum".

Ulubiona gra, nad którą pracował: „Fallout" – jak sam twierdzi, nigdy przedtem ani potem nie bawił się tak dobrze przy wymyślaniu świata gry, fabuły, postaci i ukrytych gagów.

Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „kiedyś": „Dawniej było zdecydowanie trudniej. Zawsze chciałem tworzyć gry epickich rozmiarów i dopiero zaplecze finansowe gigantów naszej branży mi to umożliwiło. Niemniej jednak niepokoi mnie to, że wydawcy coraz częściej chcą prostych, linearnych gier, przeznaczonych dla ludzi, którzy gry traktują jako rozrywkę na kilka chwil odprężenia. Większość dzisiejszych gier można przejść w tydzień. Ja osobiście wolę epickie produkcje, jak choćby „Ultima", przy której siedziałem niegdyś tygodniami. Mam wrażenie, że dzisiejsze tytuły to w większości produkty próbujące nadgonić rosnące możliwości sprzętu, a nie wspaniałe dzieła, o których chciałoby się godzinami rozmawiać z przyjaciółmi. Martwi mnie ten brak innowacji w branży i bez wątpienia jest on podyktowany nastawieniem wydawców na rynek masowy – podobna sytuacja zresztą widoczna jest przecież w branży filmowej. Ja jednak mam na tyle dużo szczęścia, że Vivendi i Sierra nie zaglądają mi specjalnie przez ramię i nie sugerują żadnych zmian w moich grach."

Obecny projekt i miejsce pracy: Po odejściu z Interplay, Tim Caine założył wraz z przyjaciółmi: Leonardem Boyarskim i Jasonem Andersonem, firmę Troika Games. Obecnie grupa ta skończyła prace nad „Arcanum" i jak zapowiedział Tim, zaczynają już myśleć nad kolejnym cRPG, tym razem zaś zamierzają poeksperymentować z grafiką 3D i perspektywą pierwszej osoby. Więcej szczegółów nie chciał ujawnić.

JOHN ROMERO

Początki legendy: Pierwsza gra, która go zafascynowała to „Pong", zaś swoją karierę rozpoczął od amatorskich produkcji w roku 1979. Wówczas to stworzył na Apple II takie gry, jak „Dangerous Dave", „City Centurian" i „Major Mayhem". Wszystkie one miały tytuły oparte na aliteracji (każdy człon zaczynał się od tej samej litery), zaś John, jak twierdzi, pominął jedynie osiem liter alfabetu. Markę jako twórca wyrobił sobie serią gier zręcznościowych „Commander Keen". Na początku lat 90. Romero został współzałożycielem firmy id Software, w której w roku 1991 współtworzył takie tytuły, jak pierwszy, według Romero, shooter FPP „Hovertank" czy „Catacomb 3D".

Najsławniejsze tytuły: Romero najbardziej wsławił się stworzeniem wraz z grupą developerów „Wolfensteina 3D", „Spear of Destiny", dwiema częściami „Dooma", dwiema częściami „Quake'a" oraz „Daikataną".

Ulubiona gra, nad którą pracował: Pierwszy „Doom", ze względu na radość, jaką czerpał z programowania.

Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „kiedyś": „Z jednej strony kiedyś było łatwiej, bo nikt nie stał ci nad głową, ale z drugiej trzeba było WSZYSTKO robić samemu – dziś poszczególne elementy gry wykonywane są przez całe zespoły ludzi, co z pewnością jest wygodniejsze i ułatwia wejście do branży ludziom, którzy mają ciekawe pomysły, a nie mają tak „hardcore'owego" doświadczenia, jak chociażby ja. Zapędy dużych firm do podcinania skrzydeł grupom developerów to duże zagrożenie dla kreatywności, ale na szczęście kreatywni ludzie zawsze sobie jakoś poradzą, robiąc pewne rzeczy własnym kosztem."

Obecny projekt i miejsce pracy: John Romero po odejściu z Ion Storm założył wraz z kolegą i dziewczyną firmę Monkeystone Games, zajmującą się tworzeniem gier na Pocket PC, PC, Game Boy Advance oraz telefony komórkowe. Właśnie kończą prace nad swoim najnowszym tytułem: „Hyperspace Delivery Boy", który ukaże się na peceta, Pocket PC oraz Game Boy Advance.

PETER MOLYNEAUX

Początki legendy: Swoją pierwszą grę Peter Molyneux stworzył w 1982 roku i dziś raczej mało kto o niej pamięta. Była to strategia ekonomiczna i nazywała się „Entrepreneur". Jak zdradził sam Peter, gra sprzedała się w powalającej liczbie dwóch egzemplarzy, z czego jeden nabyła jego własna mama. Po tej wpadce zniechęcił się do tworzenia gier i założył firmę Taurus, zajmującą się tworzeniem baz danych. Pewnego dnia firma Commodore skontaktowała się z Peterem w sprawie stworzenia „produktu" dla nowego komputera Amiga, w trakcie rozmów zaś, okazało się, że Commodore chodziło o inną firmę – Torus (bardzo podobna nazwa), która tworzyła systemy sieciowe. Molyneux nie przyznał się, że nastąpiła pomyłka, wykonał zleconą pracę i otrzymał pieniądze na założenie nowej firmy, która, dla upamiętnienia nazwy poprzedniego miejsca pracy, ochrzcił jako Bullfrog (chodzi o „byczy" element w nazwie).

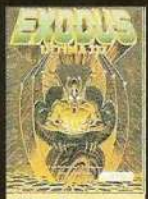
Najsławniejsze tytuły: „Populous 1-3", „Powermonger", „Syndicate", „Syndicate Wars", „Hi Octane", „Magic Carpet 1-2", „Theme Park", „Dungeon Keeper", „Theme Hospital", „Black & White".

Ulubiona gra, nad którą pracował: „Populous", gdyż nigdy od tamtej pory nie tworzył gry, mając w głowie równie klarowny obraz tego, jak miałaby wyglądać.

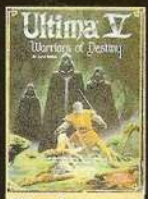
Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „kiedyś": „Ciężko powiedzieć, czy wolę wolność z dawnych czasów, czy też kontrolę dużych wydawców dzisiaj. Z jednej strony, rzeczywiście kiedyś czułem się swobodniej, ale z drugiej każdy projekt mógł teoretycznie doprowadzić mnie do bankructwa. Obecnie Lionhead Studios ma naprawdę wolną rękę, jeśli chodzi o twórczy etap, ale na zawsze zapamiętam przeróżne „zagrania" moich szefów w czasach, gdy pracowałem w Bullfrogu, będącym podsekcją Electronic Arts. Mało kto o tym wie, ale swojego czasu niewiele brakowało, a „Dungeon Keeper" nigdy nie ujrzałby światła dziennego, gdyż moi wydawcy mocno powątpiewali w siłę pomysłu."

Obecny projekt i miejsce pracy: Peter Molyneux założył wraz z legendą papierowych RPG, Stevem Jacksonem, firmę o nazwie Lionhead Studios, obecnie zaś pracuje nad swym nowym projektem o nazwie „Dimitri". Nie zdradził żadnych szczegółów, ale podkreśla, że będzie to jego pierwsza gra, w której nie spotkamy małych ludzików.

Ultima 2



Ultima 3



Ultima 5

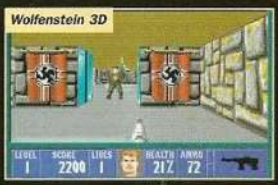
bardziej przeciętne gry, przy produkcji których pełnił jedynie rolę nadzorcy; Sid Meier zaś musiał nieźle powalczyć ze swoim szefem o wydanie „Civilization", a zanim się za nią zabrał, „wciśnięto" mu projekt gry szpiegowskiej „Covert Action", która podobała się szefostwu dużo bardziej, niż genialny pomysł Meiera.

Błędne koło

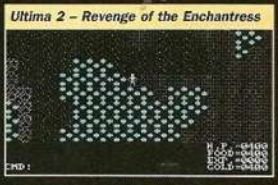
Potyczki z wydawcami, dla których pieniądz to podstawowa wartość, to jednak nie wszystko. Kolejnym czynnikiem, który zmienił oblicze branży gier komputerowych były rosnące możliwości sprzętowe i coraz większy apetyt graczy na dopracowane graficznie produkcje. Tim Cain stwierdził w rozmowie z nami, że według niego znaczna większość dzisiejszych dzieł to jedynie próba stworzenia coraz piękniejszych światów, które jednak wciągają gracza zaledwie na kilkanaście godzin zabawy. Sytuacja ta wynika z ukierunkowania twórców na masowego odbiorcę, który bardzo często nie chce bawić się jednym tytułem zbyt długo, za to woli sięgnąć po kilkadziesiąt gier, z których znaczną część odpali jedynie na parę godzin, dla „sprawdzenia". David Braben z kolei uważa, że kryzys jest przejściowy, a branża znajduje się obecnie w okresie, w którym wszelkie nowatorskie pomysły są postrzegane jako zbyt ryzykowne. Według Brabena obecnie liczą się bezpieczne inwestycje i sprawdzone pomysły. Paradoksalnie, krytykujący w ten sposób rynek David, sam jednocześnie pracuje nad kolejną częścią swojego „złotego patentu", czyli „Elite 4". Jeszcze innego źródła problemów dzisiejszych gier dopatruje się Richard Garriot, który stwierdził, że mogą one często wynikać z tego, że wiele tytułów tworzonych jest niczym na taśmie produkcyjnej – każdy członek dużej grupy ludzi pracuje nad jakimś fragmentem, a pieczę nad całością sprawuje jeden człowiek, który tak naprawdę sam nie macza palców w samym projekcie. Z drugiej strony Garriot wyznał, że w dzisiejszych czasach i przy wymaganiach współczesnych graczy, po prostu nie da się inaczej: „Gdybym miał dzisiaj zrobić jakąś grę w pojedynkę, pewnie umarłbym ze starości, nim ujrzałaby ona światło dzienne". Tego samego zdania jest Sid Meier, który przyznał, że przy „Civilization III" (bardzo słabiutkiej kontynuacji) głównie nadzorował kolejne wersje beta i podrzucał sugestie teamowi, zaś John Romero za swoją porażkę z „Daikataną" obwinia fakt, że jego rola przy tworzeniu gry została sprowadzona do dyrektorowania Ion Stormem, do czego nie mógł się przyzwyczaić i co sprawiło, iż zaczął tracić kontrolę nad projektem.

Co zatem robią uwielbiani przez graczy twórcy, skoro tak naprawdę nie są już głównymi au-

Magic Carpet



Wolfenstein 3D



Ultima 2 – Revenge of the Enchantress

torami swoich dzieł? Niektórzy, jak choćby Sid Meier, Peter Molyneux czy Tim Cain pogodzili się z rolą „nadzorców" i twierdzą nawet, że mają teraz większą swobodę w kwestii wymyślania nowych projektów. David Braben oraz Richard Garriot, pomimo tego, że podczas prac nad grami kontrolują spore ekipy ludzi, mieszają się z werwą do każdego elementu swych gier, zmieniając wszystko, co nie przypada im do gustu. John Romero w końcu stwierdził, że nie może żyć bez programowania i definitywnie odciął się od dużych zespołów – w rezultacie tworzy, wraz z małą grupą przjaciół, proste gry na PC Pocket i Game Boy Advanced, które to zajęcie, jak twierdzi, przypomina mu złote lata w Id Software. Ciekawostką jest jednak fakt, że każdy z nich przedkłada tworzenie w małych, niezależnych zespołach nad bezpośrednią współpracę z dużymi wydawnictwami w rodzaju **EA**, **Sierra**, **Infogrames**, **Activision** czy **Interplay**.

Mea culpa?

Pozostaje odpowiedzieć sobie na pytanie, czy dzisiejsze gry rzeczywiście są gorsze od tych z dawnych lat? Odpowiedź nie jest prosta i z pewnością opinie samych graczy będą podzielone. Kilka rzeczy jest jednak pewnych: niegdyś gry tworzyli pojedynczy ludzie i wlewali w nie całą swoją duszę, dziś pomysły powstają w głowie jednego człowieka, ale realizują je całe sztaby programistów, grafików i muzyków, skutkiem czego, gry często pozbawione są głębi towarzyszącej wielu tytułom z dawnych lat; większość dzisiejszych programów to kolejne wersje sprawdzonych pomysłów nastawionych na masowego odbiorcę, co jest z kolei wynikiem tego, że coraz częściej gracze nie chcą spędzać miesięcy nad jednym nowatorskim programem, wolą się za to pobawić w ciągu tygodnia dziesięcioma ładnymi, ale niezbyt odkrywczymi grami; wreszcie masa tytułów robiona jest głównie z nastawieniem na olśnienie gracza oprawą wizualną, co z kolei jest rezultatem żądań ze strony masowego odbiorcy coraz wyższej jakości grafiki w grach, gdyż tylko na takie wymuskane projekty są skłonni wydłubać forsę z portfela. Sytuacja, w której „gracze-dinozaury" klną na dzisiejsze tytuły, jest zatem paradoksalna, gdyż u zarania dziejów całej branży, to właśnie oni sprawili, że elektroniczna rozrywka zainteresowała masowego odbiorcę, rynek urósł do gigantycznych rozmiarów, a firmy zaczęły kierować się tylko wynikami sprzedaży. Obecna sytuacja jest więc wynikiem działań samych graczy – zrazu tych pierwszych, którzy chcieli więcej, ale dobrze, a potem masowych, wołających o ładne, lekkie i przyjemne gry, wręczających coraz większe pieniądze potentatom na rynku i rozbudzających ich apetyt na łatwą kasę. Zaś kryzys pomysłowości w grach oraz szykanowanie i przymuszanie mistrzów branży do tworzenia dzieł płytkich, ale gwarantujących zyski, to tylko skutki uboczne.

Tak więc – wąż połknął własny ogon. Na szczęście, sprawy nie mają się tak tragicznie, bowiem w branży wciąż istnieją silne indywidualności, które w małych teamach pracują nad świeżymi pomysłami, zaś na miejsce tych, których pożarł własny sukces, nadejdą nowi i poprowadzą graczy do „nowego, wspaniałego świata". Pozostaje mieć tylko nadzieję, że nowe pokolenia nie zagłosują pieniędzmi na hałturę i taśmowo produkowany kicz, zmuszając w ten sposób wydawców do dania szansy grupom, pracującym nad nieortodoksyjnymi tytułami. Ja, przynajmniej, mocno chcę w to wierzyć. ❐

SID MEIER

Początki legendy: W okolicach 1983 roku Sid Meier, wraz z kolegą Billem Stealey, założył jedną z wielu w tamtych czasach garażową firmę komputerową o nazwie Microprose. Rok później Sid, chcąc udowodnić, że potrafi stworzyć symulator lotu z lepszym modułem SI niż ten z automatów do gier, napisał swoją pierwszą komercyjną grę „Solo Flight" i wkrótce później kolejny symulator pt. „Hellcat Ace". Jego pierwszy prawdziwy hit nadszedł jednak dopiero w 1985 wraz z wydaniem symulatora łodzi podwodnej „Silent Service". W tym samym roku Sid wydał kolejny tytuł „NATO Division Commander", który jednak poniósł porażkę ze względu na zbyt wysoki poziom trudności. Swój błąd Sid naprawił jeszcze tego samego roku w postaci ciepło przyjętych strategii „Conflict in Vietnam", „Crusade in Europe" oraz „Decision in the Desert". W roku 1987 pojawił się pierwszy tytuł, którego częścią składową był zwrot „Sid Meier's". Chodzi tu o grę „Pirates!". Imię programisty trafiło na okładkę w nadziei, iż ludzie skojarzą taki zabieg z bardzo osobistym podejściem autorów do tytułu. „Piraci" okazali się pierwszym naprawdę wielkim hitem Sida Meiera, zaś od tamtej pory jego nazwisko na opakowaniu do gry gwarantowało podwyższoną sprzedaż każdego tytułu.

Najsławniejsze tytuły: „Silent Service", „Pirates!", „Red Storm Rising", „F-19 Stealth Fighter", „Gunship", „Railroad Tycoon", „Civilization I – III", „Colonization", „Alpha Centauri", „Gettysburg".

Ulubiona gra, nad którą pracował: „Civilization", ponieważ włożył w nią najwięcej serca i w trakcie pracy czuł, że to co robi, zmierza w stu procentach w dobrym kierunku.

Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „dawniej": „Kiedy tworzyłem pierwszą Cywilizację musiałem wiele rzeczy robić samemu. Ekipa, która pracowała nad grą, liczyła chyba około 10 osób. Przy najnowszej części w zasadzie skupiałem się na graniu dzień i noc w kolejne wersje beta, podsyłaniu sugestii programistom i wysłuchiwaniu opinii naszych testerów. Duże firmy tak naprawdę nie wywierają na nas tak wielkiej presji jak sami gracze. To oni stali się bardziej wymagający i tylko według ich życzeń wprowadzamy jakiekolwiek zmiany w naszych projektach."

Obecny projekt i miejsce pracy: Po odejściu z Microprose, Sid Meier założył Firaxis Games, gdzie właśnie zakończono prace nad „Civilization III". Obecnie sławny Sid zamierza podobno wskrzesić swój stary pomysł i reaktywować pomysł nad grą będącą symulacją dinozaura, jak również kończy prace nad „Sid Meier's Sim Golf".

RICHARD GARRIOT

Początki legendy: W roku 1979 Richard Garriot był jeszcze uczniem klasy maturalnej liceum, w wolnych chwilach zaś pracował w sklepiku Computer Land, gdzie podłapał bakcyla programowania. Jego pierwszą grą był „Akalabeth", którego do dzisiaj w żartach nazywa „Ultima 0" – własnoręcznie wydał 16 egzemplarzy i sprzedał 15 z nich. Później kalifornijska firma wykupiła od niego prawa na wydanie gry i namówiła go do stworzenia kolejnych tytułów. W 1980 powstała „Ultima 1" – gra została w całości napisana w Basicu, kod liczył 3000 linii, zaś cały program zajmował mniej pamięci niż jedna tekstura w dzisiejszych produkcjach. Gra okazała się wielkim sukcesem i zapoczątkowała całą serię, której ostatnie części ukazały się zaledwie kilka lat temu.

Najsławniejsze tytuły: „Ultima 1-9", „Ultima Online"

Ulubiona gra, nad którą pracował: „Ultima 1", która była jego pierwszą grą w nowozałożonej firmie Origin. Jak twierdzi, zawsze będzie miło wspominał domową atmosfere panującą podczas prac nad tym tytułem.

Branża komputerowa „dzisiaj" kontra „kiedyś": „Uwielbiałem czasy kiedy miałem dokładną kontrolę nad wszystkim, ale rozumiem, że dzisiejsze oczekiwania rynkowe wymagają tworzenia coraz bardziej zaawansowanych technicznie gier. Tylko z tego względu byłem w stanie przełknąć to, iż utraciłem absolutną kontrolę nad każdym aspektem procesu tworzenia gry na rzecz zespołu."

Obecny projekt i miejsce pracy: Po odejściu z Origin, Richard zebrał sporą część swojego byłego zespołu i założył w Teksasie amerykański oddział koreańskiej firmy NCSoft. Obecnie grupa ta pracuje nad sieciowym epegiem, który nie będzie miał nic wspólnego z prześladującą Richarda „Ultimą".

FORUM HYDE PARK

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie i Twoje opinie! I pamiętaj, wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi. Uwaga! Nie zapomnij na kopercie dopisać hasło „Hyde park". Swoje opinie można wysyłać także za pośrednictwem poczty elektronicznej na konto: rednacz@sgk.com.pl, koniecznie zatytułowane „Hyde park".

Oryginały rulez!

Mam parę słów do Lucasa, którego wypowiedź ukazała się w Hyde Parku w październikowym numerze ŚGK. Wydaje mi się, że kompletnie nie pojmujesz mechanizmów rynkowych. To nie jest tak, że „gdyby wszyscy kupowali oryginalne gry, wtedy dystrybutorzy wypuszczaliby nowości po niższych cenach (...)". Większość działań opiera się w skrócie na zasadzie: kupimy koszulkę za 1 dolara, nadruk za 75 centów i będziemy sprzedawać całość po 14,99 USD. Na rynku gier komputerowych jest tak samo. Obecnie gra w Polsce kosztuje przeciętnie 80-130 zł. Z tego co widzę, nie jest to wcale podyktowane kosztami produkcji, koniecznością zakupu praw autorskich, kosztami dystrybucji etc. Że można wydawać gry taniej, dowodzą takie przedsięwzięcia jak wszystkie te wydania Top, Extra, Ultra i Cool. Ukazują się w tych seriach zarówno gry starsze, jak i nowe – wszystkie w przyzwoitych cenach (20-50 zł). Moim zdaniem, jest to lepsze remedium na zalew piractwa, niż jałowe dyskusje w prasie i TV czy kosztowne umieszczanie na billboardach haseł „nie kupuj u pirata". Opiuwanie pirackiej klienteli też w niczym nie pomoże. Piractwo straci rację bytu, gdy na oryginalne gry będzie stać każdego, a nie, jak dotąd, nielicznych szczęśliwców.

Insynuujesz także, że ludzie, których nie stać na oryginalne gry, środki na zakup komputera też pewnie ukradli. Uważam, że to potwarz – na Twoim miejscu bardziej liczyłabym się ze słowami. Ja, żeby kupić komputer, przez rok oszczędzałam i chyba nie jestem odosobniona. Nie uśmiecha mi się zaciskanie pasa przez kolejnych kilka miesięcy, by kupić interesującą mnie grę. Na szczęście, dzięki firmom (wydającym wspomniane serie), które przeprowadziły rzetelne badania polskiego rynku, nie jestem do tego zmuszona.

Joanna z Kielc

Ciąg dalszy inaczej

Noobie, wszystko zależy od nastawienia. Jedni chcą, żeby kontynuacja gry była dokładnym powtórzeniem poprzedniej części z niewielkim rozszerzeniem możliwości, a inni oczekują czegoś zupełnie, ale to zupełnie nowatorskiego. I nie dogodzisz wszystkim. Tobie „Fallout Tactics" nie przypasował jako kontynuacja, czy raczej rozszerzenie „Falloutów", a ze mną jest dokładnie odwrotnie – podoba mi się ten pomysł, a twórcy gry zyskali w moich oczach jeszcze większe uznanie. Tak to już jest.

Igor

Turbo-wymagania

Napisałem ten list dlatego, że nie zgadzam się z opinią niejakiego Wolfa z ŚGK 12/01. Uważa on, że nowe gry komputerowe są głupie, nudne i nie mają klimatu, a stare są cudowne i w ogóle bez skazy. Chciałem Ci powiedzieć tylko tyle, że teraz, w XXI wieku, wcale nie łatwo wymyślić oryginalną grę, stąd twoje grymaszenie. Kiedyś gracze dostawali ataku radości na widok zwykłych „Lemmingów". Dlaczego? Ponieważ mieli mniejsze wymagania. Czy w 1993 roku któryś z nich marzył o czymś takim, jak akcelerator 3D czy moc obliczeniowa równa 2 GHz? Wątpię. Teraz gracze mają do dyspozycji najnowsze osiągnięcia techniki i ich wymagania wzrosły. Dzisiaj nikogo już nie kręci byle pomysł i do tego byle jak przedstawiony.

Carpenter

Nie zgadzam się z Wolfem. Gry komputerowe ewoluują, są coraz dokładniejsze, mają ładniejszą grafikę itd. Logiczne jest, że z tym muszą się wiązać coraz to większe wymagania sprzętowe. Komputer, który posiadasz (nie obraź się) jest po prostu przestarzały, nie dziw się, iż dzisiejsze gry (nawet turówki) nie działają Ci płynnie. Aby w pełni rozkoszować się dzisiejszymi grami, wystarczy Celeron (lub Duron) taktowany żegarem >700 MHz, 256 MB RAM i porządny akcelerator 3D, co jest wydatkiem rzędu 1,5 tysiąca złotych. Dzisiejsze ceny komputerów nie są zbyt wysokie, tak więc wysokie wymagania gier nie rujnują aż tak graczy.

Krak

Piekielne gry

Pawie! Gry, tak jak i inne media, mają duży wpływ na rozwój światopoglądu ludzi, szczególnie młodzieży. Nic tego nie zmieni. Prawdą jednak też jest to, że nie mają bezwzględnego wpływu na kształtowanie osobowości krytycznie do nich nastawionego odbiorcy, który wie, jak odróżnić dobre wzorce od złych. Niestety, podatne jednostki nie wiedzą jak rozróżnić prawdę od fikcji i są żywym dowodem, że gry mogą być piekielne! Kilka miesięcy temu grupa młodzieży w USA dokonała morderczego ataku na kolegów szkolnych. Inicjatorem zbrodni był podobno wpływ gier. Sprawców ostatecznie skazano, a gry zostały oczyszczone w sądzie z zarzutów, ale wątpliwości pozostają.

Kasia

Swojskie klimaty

W ŚGK 11/01 Dra'gon napisał, że ludzie unikają gier z Bułgarii, Polski i tym podobnych krajów, nie wierząc w talenty pochodzących stamtąd twórców. W ŚGK 12/01 Wooyek odpowiedział mu, że stosunek do gry zależy od poprzednich dokonań rodaków jej producentów. Pozwolę sobie stwierdzić, że obydwaj się mylą. Przeciętnych graczy (wyłączając rasistów itp.) narodowość twórców obchodzi mniej więcej tak, jak mnie interesuje czy jedzony właśnie przeze mnie serek pakowała blondynka czy brunetka. Bo dla konsumenta ważna jest tylko i wyłącznie jakość i cena produktu – reszta nie ma znaczenia. Doskonałą grę kupię, choćby wyprodukowano ją w Kambodży albo Gruzji. Liczy się jakość a nie metka czy kod kreskowy! I to jest fakt tak prosty i oczywisty, że dziwię się wielce, iż można o nim zapomnieć.

Montezuma

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Już po raz drugi na naszym internetowym forum rozgorzała dyskusja, tym razem dotycząca problemów z serwisami komputerowymi, kwestii uczciwości sprzedawców i ogólnej jakości obsługi w podobnych punktach. Poniższy tekst to fragmenty wypowiedzi forumowiczów – podkreślamy, że żaden z owych tekstów nie został przez nas zmieniony w jakikolwiek sposób, zamieszczone opinie zaś nie muszą być zgodne ze stanowiskiem redakcji. Pełną dyskusję możecie prześledzić na naszej witrynie internetowej (http://www.sgk.com.pl).

Z racji spalenia procesora i płyty przez niefortunne podkręcanie, musiałem postarać się o nowe komponenty. Goście powiedzieli, że sprawdzą wszystko u mnie, przywiozą procka, płytę i będzie git. Po paru dniach okazało się, że jak byłem w szkole, goście wzięli kompa do siebie, żeby sprawdzić, czy można płytę opchnąć na gwarancje [...]. No to czekałem, czekałem... Po trzech tygodniach czekania udało się opchnąć płytę na gwarancję i w tym momencie miałem do wyboru procek – z racji słabej płyty albo Durona 800, albo Athlona 850 bodajże. Oczywiście wybrałem to drugie. Kiedy już dostałem kompa, okazało się, że mam wsadzonego Durona 850! Oczywiście protestowałem. Po chyba miesiącu oczekiwań okazało się, że już takich Athlonów nie mają i mogę dostać Athlona 1GHz. Aha, za tamten procek (D850) jeszcze nie przyszła faktura. Ale kiedy zamontowano mi A1000 od razu dostałem rachuneczek :/ No i wszystko było oka, tylko do Athlona trzeba mi było lepsze chłodzenie, więc zamówiłem sobie u nich fajnego Spire'a – mieli załatwić, bo nie mieli takiego. Po jakimś czasie, znowu wzięli mi kompa, żeby zamontować tego Athlona i chłodzenie. Kiedy już go dostałem (kompa) okazało się że jest ZUPEŁNIE INNE CHŁODZENIE!!! Zupełnie innej firmy! Po prostu szlag mnie trafił, ale co miałem robić – dałem sobie spokój [...] Co do moich odczuć – kompletna wiocha i brak profesjonalizmu. Powinno się takich do sądu podawać! :((

Animol

LISTY DO REDAKCJI

Zgadzam się tylko trochę z Drag'onem. Być może większość polskich produkcji to faktycznie klapa, ale zdarzają się przecież i wzloty. Jakiś czas temu natknąłem się na przykład na grę „Gorky 17" i bardzo mi się spodobała (moim kolegom także). Choć pochodzi sprzed dwóch lat, zachwyciła mnie dojrzałością oprawy graficznej, ładnymi trójwymiarowymi postaciami, dobrą animacją. Uważam zresztą, że gra ta powinna doczekać się kontynuacji, ale jak na razie jej nie widać. Mam nadzieję, że polski rynek wreszcie ruszy z miejsca i zacznie produkować więcej takich programów.

FuFu

Dra'gon twierdzi, iż gry polskie nie sprzedają się za granicą ze względu na stereotypy o nas. Twierdzi też, że wielu ludzi myśli, iż jeżeli coś jest polskie, to na pewno jest do kitu. Może ma rację, ale duża rolę odgrywa tu także reklama. Zobaczcie na przykład „Arcanum". Nie chodzi o to, że gra jest kiepska. Jest dość porządna. Ale gdyby nie reklamowy podpis: „dzieło twórców Fallouta", ładne wydanie i wcześniejsze informacje o wersji beta, to mogłaby nie odnieść takiego sukcesu.

U nas to się ma trochę inaczej. O „Schizmie" dowiedziałem się dopiero podczas recenzji w ŚGK. Jedna reklama i tyle, a gierka mogłaby odnieść większy sukces (aczkolwiek i tak odniosła spory).

X-Man

Heroiczni „Herosi"?

Dla mnie gra „Heroes of Might & Magic 4" wcale nie jest heroiczna! Wszystkie części strategicznego cyklu są stereotypowe i nie rozumiem, dlaczego tylu graczy zachwyca się tą grą. Ludzie! Przecież każda odsłona jest identyczna! Obecnie w części czwartej zmienia się tylko teren działania na Axeoth. Co to za innowacja? Bohaterowie będą mogli brać udział w walce? Gracz może decydować, dla jakich stworów powstaną kwatery w osadzie? Rzut izometryczny? Co z tego skoro gra polegać będzie i tak na nudnym zdobywaniu kopalni, skrzyni ze złotem lub doświadczeniem, artefaktów i zamków. Może czas, aby program zmienił tytuł na „Weterani mocy i magii" lub aby bohaterowie odeszli do Valhalli...

Milos

Chodzi mi o „Arenę Online". Czy nie sądzicie, że w tym dziale powinny znajdować się również inne gry sieciowe? Póki co widzę tam same FPS-y, a czy nie wspaniale byłoby, gdyby znajdowały się tam także rady do „Starcrafta", „Red Alerta", „Diablo 2" itd. Oczywiście, nie rezygnujcie ze strzelanek! One powinny jednak zajmować największą część, gdyż cieszą się największą popularnością w netcie.

AraTorN

Będzie też o innych grach, choć dopiero w następnym numerze. Przygotowanie się do cyklicznego publikowania takich materiałów musi trochę potrwać. Poza tym, jak już wcześniej pisałem, pomysł z „Areną Online" jest na tyle nowatorski, że woliny niektóre rzeczy celowo opóźnić, porządnie je przygotowując, niż zrobić coś byle jak i zrazić tym Was do tematu sieciowania. Ale będzie też o strategiach i o erpegach. Wszystko w swoim czasie.

Mamy z kolegą pewną propozycję związaną z waszym CD. Otóż mogłibyście zamieszczać na nim programy do tworzenia różnych atrybutów, map, kampanii. Dałoby to szansę ludziom, którzy mimo szczerych chęci nie mogą uczestniczyć w waszych konkursach, bo nie mają dostępu do internetu i nie mogą pochwalić się swoimi stronami WWW. Czy byłoby to możliwe?

SS i BP

Tak, jak najbardziej. Zresztą już korzystaliśmy z tego pomysłu (np. ŚGK 10/01 – Powodem jest to, iż twórcy podobnych programów z różnych powodów nie zawsze chcą się zgodzić na umieszczenie ich na coverach. Poza tym spora część z nich jest załączana (programów, nie twórców oczywiście) jako bonus do oficjalnych wydań i nie miałoby sensu powtórne ich publikowanie. Ale oczywiście uwagę przyjmuję do wiadomości i odnotowują ją jako temat do dyskusji na najbliższym kolegium redakcyjnym.

Na pewno macie imprezy w pobliskim pubie, dlaczego więc nie opublikujecie zdjęć, bądź filmu z takiej imprezy? Każdy z was ma twarz i pewnie nie tylko ja chciałbym poznać twórców mojej gazety komputerowej. W końcu nie tylko podpisami (i paskudnymi zdjęciami naczelnego) możecie się chwalić! Może więc choć mały AVI lub kilka JPG na płycie?

Konrad ze Szczecina

No wiesz! Ja wyglądam paskudnie? Żesz ty... A tak poważnie, wyznam szczerze, że mieliśmy takie plany, ale kiedy obejrzeliśmy efekt naszej sesji zdjęciowej, przejęła nas groza. Na Wielkiego Dżojusa, mówiliśmy wówczas, czy chcemy, aby TAK zapamiętali nas nasi Czytelnicy?! I komisyjnie zniszczyliśmy materiał dowodowy. Teraz jesteśmy na etapie filmowania się kamerą wideo i niewykluczone, że wkrótce na naszym CD pojawi się efekt tych prób, ale coś mi mówi, że całość będzie skwapliwie wyreżyserowana. Na to przynajmniej się zapowiada.

Co się dzieje z waszym kanałem na IRC-u? Od jakiegoś czasu usiłuję Was złapać na „żywo" i mi się to nie udaje. W ogóle tam nie bywacie. A przecież przydałoby się, jeśli już macie coś takiego, pojawić się osobiście od czasu do czasu i porozmawiać z Czytelnikami.

Łukasz z Poznania

Wyjaśnienie jest prozaiczne – kanał, o którym wspominasz, nie jest kanałem założonym przez nas, tylko przez naszych Czytelników. Sami więc bylibyśmy tam gośćmi, a nie gospodarzami. Poza tym, jeśli już o tym mowa, kiedyś prowadziliśmy podobną działalność i skończyło się to dramatem – opóźniliśmy wydanie jednego z numerów (tak, tak, IRC wciąga nie tylko Was). Od tamtej pory obowiązuje u nas zasada, że do wszelkich dyskusji mamy Forum na naszej stronie WWW, zaś IRC pozostawiamy innym. Tak jest bezpieczniej i skuteczniej.

rubrykę redaguje:
Piotr Pieńkowski

Mojemu znajomemu padł dysk, nawet miesiąca nie miał, ale nic, gwarancja jest, więc do sklepu. W sklepie facet na moich oczach zrobił paznokciem dziurę w taśmie gwarancyjnej i zarzucił mi, że to ja zrobiłem :))) (myślałem, że goście koniec bliski) no ale nic, poczekałem se miesiąc na odbiór. A lepszy ubaw miałem jak oddali go. W ogóle nie ta marka i na dysku były dane sklepu . No to się wróciłem do serwisu :). Panowie od razu zrobili się bardzo mili jak usłyszeli, że mogę z tym pójść do konkurencji :D i dali dysk nowiutki :))).

Jedi

A można napisać coś dobrego o serwisach? Ja miałem dwa razy problemy z kompem na gwarancji. Za pierwszym razem skopała się pamięć (na dwa tygodnie przed końcem gwarancji), panowie w serwisie nawet okiem nie mrugnęli, sprawdzili i następnego dnia dostałem nową. Drugi raz nawaliła karta graficzna, też następnego dnia nowa.

Crane

Ja miałem taką nieprzyjemną sytuację, która wypłynęła dopiero po pewnym czasie. Upgrade kompa, wszystko ładnie – jakiś znajomy informatyk się znalazł – ok. Nowy procek – wyszedł właśnie nowy Celeron. No to czemu nie – sprzedał mi niby jakąś super nowoczesną płytę główną i dał pomysł, że stary sprzęt weźmie i sprzeda, bo teraz taki idzie – to ok.

Po pewnym czasie facet się przestał odzywać. Sprawdziłem co to takiego nowoczesnego w tej płycie – okazało się, że kupiłem jakiś shit all-in-one w i810, bez AGP – z czego zamieniłem moje Banshee na jakieś zintegrowane *****. Na dodatek straciłem trochę ramu.

Jak się do kolesia dzwoniło, to cisza – nikt nie odbiera. Wystarczyło wyłączyć z pożyczonej komórki to od razu odebrał. Powiedział, że każda firma może upaść, nawet Daewoo. W sumie straciłem grubo ponad 1300 złotych.

LLothar

Opr. Elektryczny

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Piramida dla ministra

Spadł śnieg. Zima jak zwykle nie zaskoczyła drogowców: już następnego dnia po ulicach hasały piaskarki, dziarsko przemieniając ulice w piaskownice. Tylko że śnieg już zdążył stopnieć.

Zima za to zaskoczyła mnie, w związku z czym po mroźnej nocy mój samochód odmówił posłuszeństwa i zażądał nowego akumulatora. Już wcześniej dawał sygnały, które ignorowałem w myśl staropolskiej zasady „byle do wiosny", tym razem jednak się nie udało. Zostałem spieszony niczym kawalerzysta, który zajeździł własnego konia, a przez to zmuszony do korzystania ze środków komunikacji publicznej.

O, bydgoskie autobusy! Zatłoczone w godzinach szczytu, niemal puste o 10:06, kiedy kierowcy mogą odkryć swą duszę rajdowca i z każdego skrzyżowania ruszać z kopyta, nieczuli na okrzyki przewracających się pasażerów. Autobusy, które dzielnie stoją w korkach przy rondzie Jagiellonów, a gdy na nie wjeżdżają – zatrzymują się w poprzek, aby mogły przejechać tramwaje, a ich kierowcy pozdrawiają się uniesieniem ręki. Niezwykłych zaiste spotkać można w nich ludzi. Dobrze zamaskowanych kontrolerów biletów, których główną cechą jest doskonała pospolitość wyglądu, tak aby nikt nie zapamiętał ich twarzy – tajniaków doskonałych. Spocone kobiety, dźwigające siatki z zakupami, opatrzone nadrukiem Geanta, Tesco czy Biedronki. Studentki, głośno rozważające wyniki „koła" z fonologii. Emerytów, jadących do lekarza albo by kupić wnukom na święta bombonierkę za długo chomikowane zaskórniaki. Wszystkich tych ludzi łączy jedna rzecz: aby skrócić czas podróży, ze znawstwem niebywałym dyskutują na temat podatków, podwyżek, ekonomii, dziury budżetowej i wojny USA z Afganistanem. Wystarczy, że gdzieś padnie słowo iskra, a już grupki pasażerów ogarnia pożar fachowych dyskusji.

Furda jednak pasażerowie w autobusach – prawdziwi spece od takich spraw to przecież gracze, a co. Oni już latali w kosmos i walczyli z Obcymi, kolonizowali nowe lądy i planety, a tak trywialne sprawy, jak budowa miast, zarządzanie ich budżetami, a nawet kierowanie całymi państwami to dla nich chleb powszedni. Zaprawieni w bojach wszelakich gracze, gdyby ich postawić na miejscu prezydentów miast – co tam miast, całego kraju! – szybko poradziliby sobie z kryzysem. Każdym.

Na początek w ogóle zlikwidowaliby komunikację autobusową i tramwajową. Wszak SimCity wyraźnie mówi, że ludzie doskonale radzą sobie bez takich zbędnych atrakcji. W zamian można im zbudować metro. To samo dotyczy bezrobocia: dość wytyczyć więcej dzielnic handlowych czy przemysłowych, aby wyregulować stosunek podaży i popytu na rynku pracy. To na skalę mikro, prawdziwie skrzydła rozwinąć by mogli dopiero gracze postawieni w roli ministrów i premiera. Dziura w budżecie? Nic to, wystarczy wznieść piramidę, dochody wzrosną, a do tego uszczęśliwimy obywateli. Za jednym zamachem można też gdzieś postawić wiszące ogrody. Jak uczy doświadczenie, zwiększają one produkcję żywności na całym kontynencie. W aspirującej do Unii Europejskiej Polsce może byłaby to inwestycja mało potrzebna, bo Unia płaci rolnikom za to, żeby mniej jedzenia produkowali, a nie więcej – ale można by opchnąć takie ogrody gdzieś do Afryki czy Azji. Problem głodu rozwiązany, pokojowa nagroda Nobla w kieszeni, a może w zamian otwarto by szlak handlowy, którym do Polski płynęłaby szeroka struga kości słoniowej. Albo bawełny.

Piramida dla ministra finansów to jedna rzecz, ale na tym nie koniec. Dopiero używanie miałby gracz odpowiedzialny za funkcjonowanie policji! Co za problem rozbić rolniczą blokadę drogi numer jeden dla kogoś, kto przeciwczył odbijanie zakładników z Convention Center w Los Angeles. Z mafią pruszkowską też by sobie taki człowiek poradził, o ile nie brzydziłby się metod przeciwnika. W końcu dobrze przeszkolony killer z wytatuowanym kodem kreskowym na łysej czaszce powinien załatwić sprawę sprawniej niż Leon, zawodowcem zwany. A gdyby trzeba zaangażować większe siły, też nie problem – podczas podboju Arulco trzech komandosów spokojnie rozwaliło po dwa czołgi Deirdrianny oraz dziesięciu jej ludzi, czemu walka z traktorami miałaby być trudniejsza.

Skoro już przy armii jesteśmy, to żywię głębokie przekonanie, że miłośnicy strategii znaleźliby w trymiga sposób na szybką i bezbolesną modernizację naszej armii tak, by pasowała do standardów NATO. Doświadczenie uczy, że aby to osiągnąć, należy zatopić własną flotę w całości, rozpuścić wszystkich żołnierzy do domu – i poczekać dziesięć lat. Forsa, dotychczas przeznaczana na utrzymanie wojska, utworzy na koncie znaczną sumkę, w sam raz wystarczającą na kupienie nowych okrętów, zakup lepszych wojaków, a jeszcze w międzyczasie da się wynaleźć parę nowych usprawnień dla armii. No i może jakiś konkwistador, albo przynajmniej dobry generał w międzyczasie się znajdzie.

To propozycje dla graczy dobrych. Naprawdę doświadczony mistrz, taki, który zęby zjadł na grach, który mógłby zostać prezydentem – wybrałby opcję Load Game. Pomny złych doświadczeń, wczytałby stan gry sprzed wyborów w 1997 roku, których efekt pogrążył Polskę w kryzysie (albo jeszcze wcześniejszy, dowolnie wybrany moment), i zaczął by od nowa. Na przykład, wprowadzając fundamentalizm, gdzie nie ma niezadowolonych obywateli. Albo inaczej: głodząc mieszkańców miast tak, by wymarli dysydenci. Albo, być może, rządząc rozsądnie, co jak życie pokazuje, nie jest wcale łatwiejsze, niż w grach komputerowych.

A na koniec mały konkurs – świąteczny – dla spostrzegawczych. W tekście odwołałem się do kilku znanych gier; wśród osób, które prawidłowo odgadną ich tytuły, wylosuję jedną – wygra ona ufundowaną przez redakcję grę komputerową. Na odpowiedzi (wyłącznie mailem!) czekam do 10 stycznia 2002 pod adresem: manjak@sgk.com.pl .

ManJAk

DONOSY

Powrót do korzeni?

Czy wiecie, że Game Boy Advanced przeżywa niezwykłą wręcz progresję. I wcale nie wynika ona ze zdobycia popularności wśród garczy, choć to też, ale przede wszystkim wśród twórców gier, którzy z zachwytem wracają do swoich starych przebojów (najczęściej na C-64, Amigę lub Atari) i wykonują ich konwersje. Stara miłość nie rdzewieje.

Dym po horyzont

Wszyscy narzekamy na recesję w kraju, tymczasem nie lepiej dzieje się za granicą. Interplay ma tak poważne kłopoty finansowe, że stoi na krawędzi bankructwa, Origin przestał istnieć w ogóle, GOD został wchłonięty przez Take 2, a Westwood stał się częścią Electronic Arts. Do tego na pozycję lidera wysforował się znienacka Infogrames, który kupił ogromną ilość pomniejszych firm software'owych, zaś Sierra należy do jakiegoś nie-wiadomo-co o nazwie Vivendi Universal. W sumie wychodzi na to, że dobrze mają się ci, którzy grami handlowali, natomiast ci, którzy je tworzyli, dostali po łapach. Po prostu szczęka opada.

Władca Pierścieni

Już wiadomo, że powstanie cykl gier oparty na trylogii Tolkiena. W sumie nie ma się właściwie czym podniecać, bo od chwili ogłoszenia światu, iż powstanie adaptacja filmowa „Władcy Pierścieni", decyzja o tym była tylko kwestią czasu. Ale... Elektroniczna trylogia będzie jednocześnie przeznaczona na PC i na konsole nowej generacji (jak się domyślam, chodzi o X-boxa, PS2 itd.). I to właśnie martwi najbardziej, bowiem praktyka dowodzi, iż w takich przypadkach mamy ostatecznie do czynienia z kiczem. To zresztą oczywiste – jeśli robi się coś dla wszystkich, to robi się tak naprawdę dla nikogo. Widać jednak nie wszyscy uczą się na błędach.

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Świąteczna gorączka

Przed świętami, jak to przed świętami, wszyscy są zabiegani i zarazem podnieceni. Wiadomo – trzeba kupić to i owo do jedzenia, zadbać o choinkowy image, a jeszcze do tego znaleźć odpowiednie prezenty dla swoich bliskich. I tu zresztą najczęściej rodzą się problemy, o czym wszyscy dobrze wiedzą. Także dziennikarze. Zwłaszcza dziennikarze. Jak co roku, wykorzystując ten dylemat, tworzą cudaczne poradniki – co kupić dziadkom, co kupić rodzicom, co kupić dzieciom, zresztą zazwyczaj mało sensowne. Niestety, w zeszłym i w tym roku do puli tematów z tego obszaru dołączyły także gry komputerowe, które jakimś cudem stały się nagle baaardzo modne jako prezent.

Tak naprawdę na tym krytykę tego procederu można by właściwie zakończyć, co najwyżej zastanawiając się, jak to jest, że ktoś o nikłej wiedzy na jakiś temat ma czelność radzić innym z pozycji autorytetu, co mają robić i dlaczego ci ostatni mu w ogóle wierzą. Można by, gdyby nie fakt, iż czasem przekraczane są tu dopuszczalne normy. W tym roku wręcz kuriozalnym przykładem jest artykuł opublikowany w grudniowym numerze „Poradnika Domowego". Przyznaję, że oczy moje czegoś takiego jeszcze nie widziały – a dotychczas myślałem, że widziały już prawie wszystko.

Z artykułu, nomen omen zatytułowanego „Czy chcesz być krasnoludem?", co nie ma nijak odbicia w tekście, dowiadujemy się na przykład, że gry RPG to mieszanka strategii i przygodówek koniecznie w klimacie fantasy oraz że wszystkie ważne erpegi mają swoje kontynuacje, jak „Icewind Dale" (czyżbym coś przeoczył?) i „Torment" (choć w innym miejscu jest w ogóle „Torement", więc nie jestem do końca pewien, o jaką grę chodzi). Podobnej dezorientacji można dostać w momencie, kiedy autorka artykułu z przekonaniem twierdzi, że przygodówki to gry dla dzieci w wieku od 8 do 10 lat! Na Dżojusa, ojciec kupujący w ciemno dla swojej małoletniej pociechy „The Nomad Soul" albo jeszcze lepiej coś z serii „Alone in the Dark" może doznać poważnego wstrząsu, oglądając później niektóre sceny na ekranie monitora.

A wiecie, jakie gry są wartościowe i „ponadto polecane"? No? Edukacyjne? A skąd! Symulatory! Na przykład lotnicze, albo jeszcze lepiej „żeglarskie". A już zwłaszcza te symulujące „życie rodzinne, w tym budowę domu i urządzanie mieszkania". Kurcze, tyle lat się zajmuje grami, a nawet nie wiedziałem, że taki podgatunek istnieje – gry dekoratorskie! Ani że wszystkie one przede wszystkim „ćwiczą zmysł obserwacyjny oraz koordynację pracy oka i ręki". Rozumiem, że tylko jednego oka i jednej ręki, bo te drugie w życiu są niepotrzebne tudzież stanowią egzemplarze zapasowe.

Oczywiście, te złe gry, według dziennikarki z „Poradnika Domowego", to takie, w których chodzi „o rozbicie konkurencyjnego gangu". Te tytuły są „najbardziej destrukcyjne dla psychiki dziecka", gdyż w nich właśnie „punktowana jest brutalność, a do następnego etapu przechodzi się w nagrodę za kolejne akty przemocy". Jestem po prostu wstrząśnięty! Zresztą mam powód, bowiem na dokładkę w chwilę potem dowiaduję się, że gry te „znieczulają na cierpienie i śmierć" i niestety „produkuje się ich najwięcej, bo są najbardziej efektowne". Chociaż tu akurat trochę się pogubiłem, zwłaszcza że słowo „efektowne" zostało w oryginale wyróżnione.

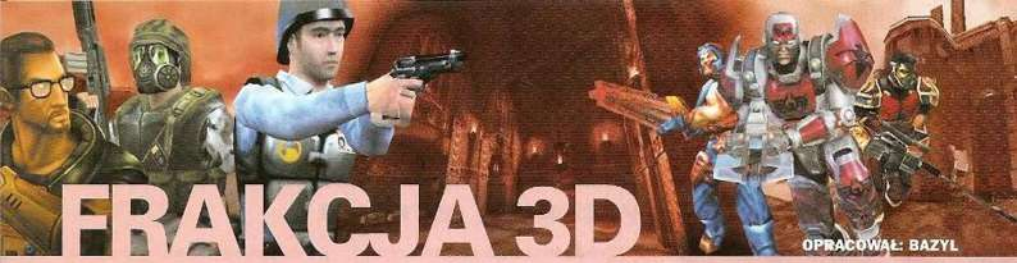
Ale wszystko to jest niczym wobec analizy tej samej dziennikarki na temat uzależnień. Nawet nie będę się silił na oryginalność, tylko wprost zacytuję Wam te rewelacje:

„Magia gier jest tak wielka, że grającym ZWYKLE (podkreślenie moje) trudno jest przerwać zabawę. Komputer daje bowiem przyjemne poczucie anonimowości i złudzenie, że kontroluje się rzeczywistość (że co? – pytam). Cóż z tego, że tylko wirtualną (aha, no teraz jasne – żesz ja taki głupi, że nie złapałem od razu). Gry komputerowe mogą uzależniać, tak jak alkohol (no proszę!), słodycze (no proszę! no proszę!), nikotyna (no proszę! no proszę! no proszę!). O uzależnieniu można mówić wówczas, kiedy dziecko nie potrafi już oddzielić rzeczywistości, czyli tzw. realu, od fikcyjnego świata gier."

Nie, no szok. Nawet medyczna terminologia się pojawiła. Wszyscy żyjemy w realu, a gracze są chorzy i żyją w unrealu. A autorka tekstu też gdzieś żyje, tylko jeszcze nie wiem gdzie. I też jest uzależniona, ale jeszcze nie wiem, od czego. Choć to chyba nieistotne.

No cóż, zawsze powtarzałem, że kiedyś w końcu gry komputerowe trafią pod strzechy i staną się elementem współczesnej kultury masowej. Że będą się nimi zajmować zarówno maniacy, jak i profani. I że wyniknie z tego tyle samo dobrego, co złego. Inna sprawa, że nie spodziewałem się, że ci profani, to będą PROFANI. Ale w gruncie rzeczy i tak powinniśmy chyba wszyscy czuć zadowolenie. W końcu śmiech to zdrowie, a takie artykuły tylko dodają nam kolorytu. No i samym autorom. Amen.

Gracz



FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: BAZYL

Tak się pięknie złożyło, iż na sam koniec roku ukazały się dwie gry FPP, na które czekałem od bardzo dawna: Aliens vs Predator 2 i Return to Castle Wolfenstein. O obydwu było głośno – w końcu na każdą kolejną grę Id Software czeka się z niecierpliwością, a i postać Obcego zawsze działa na publiczność jak magnes – jednak obydwie bardzo mnie rozczarowały. Aliens vs Predator 2 jest mistrzem w trybie single player, natomiast opcja multiplayer pozostawia wiele do życzenia, zaś z Return to Castle Wolfenstein sytuacja jest dokładnie odwrotna – multiplayer oferuje świetną zabawę, natomiast kampania dla pojedynczego gracza jest idealnie dopracowana graficznie, jeszcze lepiej dźwiękowo, i tylko szkoda, że w sumie nudna. Twierdzę tak, jako że przez cały czas gry ani razu nie zdarzyło mi się poczuć strachu – co w AvP 2 było, można by rzec, normą. Czasami czułem się nawet bardziej jak na wycieczce krajoznawczej niż super niebezpiecznej wyprawie. To czego brakuje RtCW to momenty kulminacyjne, w których sam już nie wiesz co dalej. Prawda, zdarza się, że gdy atakuje Cię większa liczba żołnierzy, można mieć problemy, emocji w walce z nimi jest jednak tyle, co przy rozwiązywaniu krzyżówki. Już skoki Małysza są lepsze. Potwory także nie ratują sytuacji, gdyż są po prostu głupie. Pamiętam, że na samym początku gry w katakumbach wpadłem do podziemnej komnaty wypełnionej mgłą. Zamknęły się drzwi, a spod ziemi zaczęły wyłazić zombie. Poczułem się nieswojo, po czym mając 18 punktów życia zabiłem wszystkie. Gdzie tu emocje, skoro z takich sytuacji można wyjść bez szwanku?

Zupełnie inną melodię usłyszysz w AvP2. Tam nawet gdy nikt Cię nie atakuje chcesz jak najszybciej zapalić jakieś światło byle tylko móc sprawdzić wszystkie te mroczne miejsca, gdzie może się coś czaić. Atmosfera gęstnieje do tego stopnia, że gdy po długim, całkowicie spokojnym etapie gry na głowę spadła mi rura, wystrzelałem pół magazynku, sądząc, że coś mnie atakuje. Z kolei gdy rzeczywiście dochodzi do walki, najpierw zmienia się muzyka i wiesz już, że zaraz coś będzie się działo, ale nie wiesz skąd nadejdzie niebezpieczeństwo. I gdy rzeczywiście zaczyna się akcja, najczęściej miotasz się jak szalony. Dotyczy to zwłaszcza tych etepów gry, gdy musisz poruszać się w ciasnych tunelach wentylacyjnych. Doprawdy, takich emocji doświadczyłem ostatnim razem na filmie „Krzyk". Fakt, iż z większości bitew, czy to jako marine, Obcy, czy Predator jesteś w stanie wyjść cało, jest przy tym bez znaczenia, bowiem najwięcej emocji czeka Cię przed walką.

PROBLEM Z WYBOREM AVP2 CZY RTCW?

Zważywszy jak wciągające są poszczególne kampanie AvP2 (z których zdecydowanie najlepszą jest kampania żołnierza marines), nie mogę aż uwierzyć, iż tryb multiplayer jest tak niedopracowany. I nie chodzi tu o lagi, czy problemy z podłączeniem się, lecz o tak podstawową rzecz jak animacja postaci. O ile Obcych i Predatora można jeszcze znieść, o tyle żołnierzy poruszających się jak kukiełki już nie. Przyznam, że ich widok odebrał mi całkowicie chęć do zabawy. Jest to o tyle dziwaczne, że animacja postaci ludzi, których spotkasz w kampanii jest bez zarzutu.

Na tle AvP 2 opcja multiplayer w RtCW prezentuje się znacznie lepiej. Nie dość, że większość map jest świetnie zaprojektowana, to jeszcze reguły gry, zgodnie z którymi zabici odradzają się wspólnie w stałych odstępach czasowych, sprawia, iż rozgrywka w sposób naturalny nabiera charakteru gry zespołowej. Jak na razie nie miałem przyjemności pograć zbyt wiele, jednak pierwsze wrażenia są zdecydowanie zachęcające.

Co zatem wybrać na święta? Odpowiedź wydaje się oczywista. Jeśli grasz sam, Aliens vs Predator 2 wydaje się idealnym wyborem. Jeśli masz dostęp do sieci i chcesz z niej skorzystać, radzę zastanowić się lepiej nad Return to Castle Wolfenstein. Lepszych gier FPP w obydwu kategoriach nie znajdziesz. ❐

KIERUNEK WIETNAM

Wydaje się, że nasi południowi sąsiedzi mają dar do tworzenia niezłych gier wojennych. Najpierw firma Bohemia Interactive zadziwiła świat swoim Operation Flashpoint, w którym przedstawiono zmagania ZSRR i USA walczących o hipotetyczny archipelag. Nową niespodziankę może sprawić gra zatytułowana Call Sign: Charlie powstająca w studio Outsider Development. Będzie ona obrazować wojnę w Wietnamie w latach 1964-1975 ukazaną z perspektywy niewielkiego oddziału Zielonych Beretów. Twórcy programu zapowiadają około 30 misji, w których korzystając z różnych rodzajów broni, pojazdów i samolotów będziesz musiał wykonać wyznaczone zadania.

Prace nad Call Sign: Charlie trwają już od dwóch lat, natomiast premiera programu wyznaczona została na połowę 2003 roku – będzie więc trzeba jeszcze trochę poczekać. Na niezwykły zapowiada się engine gry. Ma być zoptymalizowany pod GeForce 3 i radzić sobie z przetwarzaniem olbrzymich ilości tekstur zapewniając grze niezwykle bogatą grafikę. Inną sprawą jest animacja ruchu drzew, czy trawy, co powinno dać niezwykłe wrażenia zwłaszcza w trakcie przedzierania się przez dżunglę. W planach są także zmienne warunki atmosferyczne, cykl dobowy oraz strefy obrażeń – technika wyznaczająca na ciele postaci pewną liczbę obszarów, trafienie w które ma wywoływać różne reakcje (na przykład strzał w nogę powoduje utykanie, zaś trafienie w głowę natychmiastowy zgon). Ten ostatni punkt zastosowano ze świetnym rezultatem w Soldier of Fortune, można zatem przypuszczać, iż każda nowa, szanująca się gra wojenna będzie korzystać z tej technologii.

Twórcy Call Sign: Charlie podali już wymagania swojej gry. Nie są one małe – GeForce 3, 256 MB RAM i procesor z zegarem 600 MHz – ale można przypuszczać, iż za półtora roku nie będą nikogo dziwić. ❐

Czerwony Młot

Operation Flashpoint już wkrótce ma się wzbogacić o oficjalny dodatek zatytułowany Czerwony Młot. Ma on wzbogacić grę o nową kampanię, której głównym bohaterem jest radziecki żołnierz Dimitrij Lukin. Będzie on musiał odtworzyć zniszczony oddział i przebić się do bazy. Czerwony Młot wydany zostanie przez firmę IM Group, aczkolwiek nie wiadomo, jak plany te mają się do decyzji firmy Codemasters – światowego wydawcy Operation Flashpoint – który już udostępnił Czerwony Młot do ściągnięcia z sieci za drobną opłatą 4.99 funtów (poniżej 30 zł). Niestety jak na razie opcja ta dostępne jest tylko na terenie Wielkiej Brytanii.

Sędzia Dredd

Firma Rebellion, ceniona przede wszystkim za pierwszą część Aliens vs Predator, pracuje obecnie nad nową grą zatytułowaną Judge Dredd vs Judge Death. Bazującą na popularnym komiksie obrazującym przyszłość, w której wymierzaniem sprawiedliwości zajmują się specjalnie wyszkoleni Sędziowie. Gra będzie kolejnym pokazem Rebellion w umiejętności kreowania spójnego świata. Sądząc po pierwszych screenach z gry, może być to prawda. Niezle zapowiada się także fabuła. Jej głównym wątkiem będzie walka Sędziego Dredda z przeciwnikiem pochodzącym z innego wymiaru, w którym nawet życie jest przestępstwem.

Bez komentarza (i ubrań)

Wszyscy pamiętamy specjalne patche, które sprawiały, iż Lara Croft musiała walczyć i biegać bez odzienia wierzchniego. Okazuje się, iż chęć wywołania małego skandalu drzemie też w miłośnikach Return to Castle Wolfenstein. Pojawiły się już dwa niewielkie „mody", sprawiające, iż elitarna gwardia Helgi von Bullow występuje bez lub w bardzo skromnym odzieniu. Bez komentarza.

KANTYNA

KOLONIZACJA NOWYCH ŚWIATÓW

Naturalny pęd ludzkości ku eksploracji nowych światów był zawsze dominującym czynnikiem determinującym wszelkie, czasem karkołomne wyprawy w nieznane. Ludzka ciekawość w połączeniu z występującymi w danym momencie potrzebami społeczno-ekonomicznymi kierowała losami śmiałków wyruszających na spotkanie nowych światów. Tak było między innymi z uznawanym za odkrywcę Ameryki Krzysztofem Kolumbem, który choć nie był faktycznie pierwszym Europejczykiem na tym kontynencie, zapoczątkował w 1492 roku bezprecedensową w historii erę ekspansji kilku ówczesnych potęg.

Przeżycie niezapomnianej przygody będącej udziałem odkrywców, stało się dla nas, graczy, możliwe dzięki całej plejadzie znakomitych tytułów poruszających temat odkryć i kolonizacji nowych lądów. I nie chodzi bynajmniej tylko o gry traktujące o podboju kontynentów amerykańskich. Wśród nich „Colonization" i „Conquest of the New World" wybijają się na pierwszy plan. Rozwój osad i walka o przetrwanie w nieprzychylnych polityczno-geograficznych warunkach to cechy ogólnie charakteryzujące wspomniane gry. Pewne elementy osadnictwa i udział pionierów zasiedlających nowe ziemie znajdziemy także w seriach „Civilization", no i oczywiście w „The Settlers". Ostatnio także „Europa Universalis" umożliwiła nam rozwój kolonialnych imperiów, które dzięki nowym zdobyczom terytorialnym stają się znaczącą siłą w Europie. Dla wszystkich tych, którym aspekt kolonialny w „Europa Universalis" wydawał się nieco niezrozumiały i mało interesujący ze względu na koszty takiej operacji i wątpliwe zeń korzyści, dołączam krótki poradnik budowy kolonii, który usprawni i obniży koszty rozwoju zamorskich przyczółków Korony, a co równie ważne przyspieszy osiąganie z nich oczekiwanych przychodów.

Zasiedlanie nowych krain nie jest tylko domeną gier opierających się na wydarzeniach z historii znanego nam świata. Duża grupa strategii prezentuje także inny wymiar kolonizacji, który ma dopiero szansę stać się udziałem ludzkości w nadchodzącej przyszłości. Najbardziej wyrazistymi przykładami są tu „Reunion", „Master of Orion" czy „Imperium Galactica". Gry, które również poruszają kwestię odkryć i podboju, lecz w przeciwieństwie do swych „ziemskich" odpowiedników wybiegają poza obręb naszej planety, sięgając dalej w kierunku niezbadanej czarnej otchłani kosmosu. Nie odtwarzamy już zdarzeń mających miejsce w przeszłości, wcielając się w ówczesnych kolonizatorów, lecz stajemy się niejako nowymi odkrywcami wyruszającymi do miejsc, których nikt przed nami jeszcze na zbadał i nie zasiedlił w imieniu ludzkiej rasy. To grający

EUROPA UNIVERSALIS: przepis na kolonię

Siła każdego kolonialnego państwa opiera się na liczbie, w wysokim stopniu rozwiniętych kolonii, które przynoszą macierzy przede wszystkim gospodarcze korzyści. Oto przepis dla początkujących jak szybko, a co ważniejsze ograniczając koszty założyć i rozbudowywać prężną kolonię w grze „Europa Universalis". Potrzebujemy zatem:

1. Jednego konkwistadora w prowincji nas interesującej, który zwiększy prawdopodobieństwo założenia osady.

2. Odkrywcę w porcie już istniejącej kolonii, który zmniejszy koszt rozbudowy enklawy na kolejne stopnie społecznego rozwoju.

3. Plemię tubylców, w szczególności mało agresywnych, których skutecznie zasymilujemy, kiedy nasza kolonia osiągnie 6 stopień rozwoju, powiększając w ten sposób radykalnie populację miasta i pośrednio liczbę podatników. Szczególnie przydatne w przypadku państw o niewielkiej liczbie zamieszkujących w jego granicach ludzi.

jest tym, który pierwszy stawia stopę na nowych zdobyczach, ze świadomością, że nikt przed nim tego nie uczynił. Być może niedługo, kiedy loty do gwiazd staną się faktem, podróżujący do nowych światów ludzie, będą przemierzać bezkres kosmosu z przeświadczeniem, że pierwszymi przecierającymi szlaki przedstawicielami ludzkości byliśmy my, gracze. Któż z nas nie wdawał się w potyczki z obcymi cywilizacjami w nie znanym sobie otoczeniu, wreszcie ilu z nas nie wstępowało do służby jako pilot czy inny oblatywacz we flotach najróżniejszych galaktycznych imperiów, bądź działało na własny rachunek dążąc do realizacji wytyczonego sobie wyższego celu. Takich doświadczeń jakie są udziałem graczy, nie ma nikt na ziemskim globie, włączając w to ludzi profesjonalnie zajmujących się badaniem kosmosu.

Ostatnimi czasy producenci trochę zapomnieli o tym jakże wdzięcznym temacie, jakim jest budowa nowych światów, gdyż nowo powstających tytułów nie przybywa w zastraszającym tempie, ale sama idea nie umarła i nadal inspiruje zapalonych do niej autorów. Nie pozostaje więc nic innego jak przypomnieć sobie historię sprzed przeszło pięciu wieków grając w znakomite hity sprzed lat, lub rozpocząć przygotowania do nowej ziotej ery odkryć, tym bardziej, że na horyzoncie już niedługo wyłoni się kolejna znakomita strategia, następczyni zasłużonego „Master of Orion", będąca trzecią odsłoną tej wspaniałej gry. Oby producenci nie zawiedli oczekiwań fanów cyklu.

Romuald Burczyk

4. Odpowiedniej strefy klimatycznej, która determinuje szybkość wzrostu populacji. Nie jednak straconego, gdy założona kolonia ma ujemny przyrost naturalny. Wystarczy rozwinąć ją tak, aby osiągnęła 1 tys. mieszkańców.

5. Mile są widziane fabryki i punkty handlowe.

R.B.

TRAKTAT Z TORDESILLAS

Kiedy Kolumb powrócił ze swej pierwszej wyprawy, Hiszpania odrzuciła dotychczasowy podział stref wpływów, a panująca para królewska (Ferdynand i Izabela) rościła sobie prawo do wszelkich odkryć na zachodzie. W roku 1493 za sprawą papieża Aleksandra VI wytyczono pionową linię demarkacyjną 600 km na zachód od Azorów. Terytoria na wschód od niej miały przypaść Portugalii, pozostałe zaś Hiszpanii. Jednak Portugalia sprzeciwiła się takiemu podziałowi, gdyż linia przechodziła przez strefę wiatrów sprzyjających żeglującym na południe okrętom portugalskim. W 1494 roku w hiszpańskim Tordesillas obie strony dokonały stosownej korekty korzystnej dla Portugalii, w wyniku której granica stref wpływów została przesunięta 1600 km na zachód. Wówczas, Hiszpanie ze szkodą dla samych siebie, jak się później okazało, nie wiedzieli o istnieniu lądu, który wcinając się w portugalską strefę odkryje w 1500 roku Pedro Cabral. Zwać się on będzie Brazylia. Postanowienia tego traktatu występują i odgrywają znaczącą rolę dla kolonialnych państw w grze Europa Universalis, umożliwiając im aneksje ziem bez konieczności wypowiadania wojny.

TAWERNA

opracował: Bazyl

PRZEPROWADZKA DO SIECI

Tak zwane MMORPG-i (czyli Massively Multiplayer Online Role Playing Games) to na zachodzie chleb powszedni. U nas w kraju, nie licząc skończonych zapaleńców próbujących łączyć się z zagranicznymi serwerami, dużą popularność w tej kategorii zyskała jedynie Ultima Online. Tak już jednak jest na tym świecie, że wszystko idzie do przodu, w dziedzinie MMORPG zaś jest to wyjątkowo wyraźnie widoczne. Poniżej przedstawiamy krótką charakterystykę najpopularniejszych obecnie „erpegów onlajnowych", w które już można grać, albo będzie to możliwe wkrótce.

Dark Age of Camelot

Ta gra ukazała się już w Ameryce, natomiast w Europie wciąż znajduje się w fazie beta testów. Już teraz gracze zacierają jednak z ekscytacji dłonie, nie mogąc doczekać się momentu, w którym będą mogli wkroczyć w mroczny świat arturiańskich legend, nordyckich mitów i celtyckich baśni. Gracze będą tu mogli wcielać się w przedstawicieli różnych profesji, każdy zaś będzie przyporządkowany do jednej z trzech krain: Albion, Midgard oraz Hibernia. Akcja przeciętnej rozgrywki ma się skupiać na zespołowych wysiłkach reprezentantów danych regionów, mających na celu obronę własnego sioła lub przejęcie terenów wroga. Poza tym, Dark Age of Camelot ma również zapewniać masę standardowych questów dla pojedynczego gracza z NPC-ami i kontrolowanymi przez komputer potworami włącznie.

Mimesis Online

To bez wątpienia najmroczniejszy ze wszystkich wymienionych tytułów. Świat Mimesis Online najbliższy jest chyba temu z Falloutów. Mamy tu bowiem planetę, którą sześćset lat wcześniej wstrząsnęła okropna katastrofa, niemalże niszcząc całkowicie wszelkie życie. Ci, którzy przetrwali, próbują doprowadzić do powrotu normalnego stanu rzeczy, odbudowania miast i przywrócenia rządów. To jednak nie jest takie proste w czasach, kiedy wszyscy nauczyli się, że w grze o przetrwanie nie ma przyjaźni, a zaufanie drugiej osobie to przeważnie pewna śmierć. Jeśli lubisz takie klimaty, Mimesis Online bez wątpienia przypadnie Ci do gustu, a informacja o tej grze jest o tyle istotna, że już wkrótce będzie w nią można zagrać również w naszym kraju.

World of Warcraft

Akcja tej gry będzie się rozgrywać w świecie Azeroth, który znany jest doskonale tysiącom fanów legendarnych RTS-ów firmy Blizzard. Do ukończenia tego tytułu zostało jeszcze sporo czasu (ile, tego jak zwykle w przypadku gier Blizzarda nie wie dokładnie nikt), ale wydawcy gry systematycznie dorzucają kolejne informacje. Na razie wiadomo, że gra rozpoczynać się będzie cztery lata po dramatycznych wydarzeniach z Warcraft 3, kiedy wszystkie rasy Azerothu próbują odbudować swoje państwa. Wówczas to pojawiają się oczywiście nowe zagrożenia, a śmiałkowie, którzy zdecydują się wkroczyć w internetowy świat gry, będą musieli stawić czoła śmiertelnym niebezpieczeństwom. Największym atutem World of Warcraft nie będzie wcale wyśmienita grafika (choć ona również) tylko stale zmieniający się świat gry, nad rozwojem którego będzie czuwała 24 godziny na dobę specjalna ekipa Blizzarda.

Everquest

Na zachodzie Everquest, dzieło wcześniej nie znanej nikomu firmy Verant, błyskawicznie zdobyło uznanie graczy i skasowało wszelką możliwą konkurencję (w tym microsoftowy Asheron's Call), zyskując status najpopularniejszego obecnie sieciowego RPG. Sukces tej gry bez wątpienia ma wiele wspólnego z faktem, że jest ona po prostu ogromna. Świat Luclinu to między innymi 13 ras, 14 profesji, 5 kontynentów, inne sfery egzystencji, 40 umiejętności, tysiące przedmiotów, kilkunastu bogów, którzy, jak na porządny świat fantasy przystało, mieszają się od czasu do czasu do spraw świata śmiertelników, setki czarów, wreszcie całkiem pokaźna liczba graczy mogących brać jednocześnie udział w grze na jednym serwerze – 2000. To wszystko sprawiło, że Everquest to bez wątpienia dziś numer jeden, ale przy zbliżających się premierach dwóch wymienionych wcześniej tytułów, może się to wkrótce zmienić.

EMPIRE EARTH

KONKURS

„Empire Earth" to strategia czasu rzeczywistego, która swym rozmachem przyćmiewa kultową „Cywilization" Sida Meiera. Jest to opowieść o podboju świata obejmująca 50000 lat cywilizacji. Z okazji premiery „Empire Earth", wspólnie z dystrybutorem programu w Polsce firmą Play It, przygotowaliśmy dla Was konkurs. Nagrodami jest w nim 20 gier „Empire Earth", a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich należy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. *Podaj tytuł innej gry autorstwa Ricka Goodmana.*
2. *Ile okresów historycznych liczy sobie „Empire Earth"?*
3. *Jak nazywa się firma, która stworzyła grę?*

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy 20 gier „Empire Earth". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 stycznia 2002 r.

PLAY it

SIERRA™ STAINLESS STEEL STUDIOS™

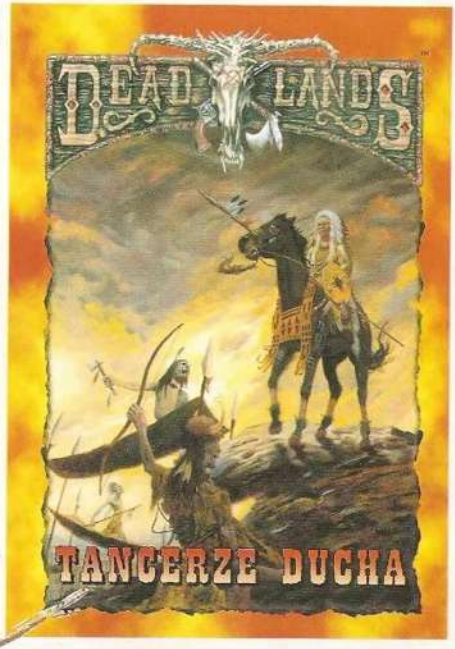
ŚGK 1/2002
KUPON KONKURSOWY
EMPIRE EARTH

TANCERZE DUCHA

Świat Dziwnego Zachodu rodem ze znakomitego systemu „Deadlands" przyjął się u nas w kraju znakomicie. Do tej pory Wydawnictwo MAG zaprezentowało już polskim fanom owej gry dość pokaźną liczbę podręczników, scenariuszów i innych materiałów, niemniej jednak w owej kolekcji nadal brakowało rozszerzenia, które przybliżałoby wizerunek Indian północnoamerykańskich – odpowiednio „udziwnionych" ma się rozumieć. Ten stan rzeczy uległ ostatnio zmianie, jako że do sklepów trafił wreszcie zapowiadany od jakiegoś czasu dodatek zatytułowany „Tancerze ducha".

Tym, którzy nie słyszeli jeszcze o „Deadlands" wyjaśnię jedynie pokrótce, iż jest to system prezentujący alternatywną wersję Dzikiego Zachodu, zwanego w nomenklaturze gry „Dziwnym". Historia owego świata potoczyła się ociupinkę inaczej, niż miało to miejsce w naszej przeszłości – oto bowiem Wojna Secesyjna nadal trwa w latach osiemdziesiątych dziewiętnastego wieku, USA podzielone jest na dwie frakcje, znaleziono minerał zwany „upiorytem", który stał się podstawą tworzenia nowczesnej broni i innych wynalazków, a na dokładkę na całym kontynecie amerykańskim przebudziły się różnego rodzaju siły nadprzyrodzone, w tym również duchy, które ostatecznie pozwoliły zniewolonym Indianom stworzyć własne państwa.

„Tancerze ducha" to prawdziwa kopalnia wiedzy o Prawdziwych Ludziach, jak nazywają sami siebie Indianie (oczywiście mowa o tych „dziwnych" z gry). Z kart owego podręcznika dowiesz się między innymi jak przebiegała historia różnych indiańskich plemion do momentu powrotu duchów i powstania kultu, który podróżował pomiędzy szczepami krzewiąc nadzieję za pośrednictwem Tańca Duchów. Poza ową lekcją historii, dodatek daje również możliwość zapoznania się z podstawowymi prawami rządzącymi plemionami, ich hierarchią, i wreszcie z samymi szczepami, których opisano tu kilkanaście. Oczywiście w podobnym podręczniku nie mogło również zabraknąć opisu procesu tworzenia indiańskiego bohatera, różnych profesji, które może on obrać, duchów opiekuńczych, jakie będą czuwały nad bezpieczeństwem śmiałka i użyczały mu specjalnych mocy, czy wreszcie magii szamańskiej, przed którą drżą nawet najwięksi twardziele Dziwnego Zachodu. Osobną sekcję poświęcono świętym przedmiotom, czyli specjalnym artefaktom obdarzonym najróżniejszymi mocami, zaś w kolejnej części dodatku opisano, nieco zbyt pobieżnie jak na mój gust, Krainę Wiecznych Łowów, po której sprawny szaman może podróżować nawet za życia (wszyscy miłośnicy Świata Mroku poczują się jak w domu, rozpoznając motyw żywcem przypominający Umbrę). Końcowe strony „Tancerzy ducha" zawierają garść porad przeznaczonych wyłącznie dla oczu szeryfa (choć w tym przypadku prowadzącego przezwano „wodzem") oraz bardziej szczegółowych opisów niektórych zasad, czy organizacji w rodzaju Tancerzy ducha i Kultu Kruka.



Lektura „Tancerzy ducha" bardzo nakręca na stworzenie grupy postaci Indian, którymi można przecież przeżyć przygody o zupełnie innym charakterze, niż drużynami złożonymi z białych twarzy. Jeśli kiedykolwiek chodził Ci po głowie podobny pomysł, ale brakowało Ci materiałów, żeby wprowadzić go w życie, „Tancerze ducha" rozwiążą wszytskie Twoje problemy. Warto mieć ten dodatek na półce. Howgh! ❐

Michał Nowakowski

Wydawca: Pinnacle Entertainment
Polski wydawca: Wydawnictwo MAG

Ocena: 9,5/10

SPLUGAWIENI

Co prawda na zachodzie system „Earthdawn" umarł śmiercią naturalną ze względu na ogromne kłopoty finansowe i w końcu również ogłoszenie upadłości przez jego wydawcę, czyli firmę FASA Corp., na szczęście jednak w Polsce, dzięki Wydawnictwu MAG w dalszym ciągu ukazują się tłumaczone edycje coraz to kolejnych dodatków i scenariuszów, podtrzymujące w ten sposób popularność tej znakomitej bądź co bądź gry. Najnowszą pozycją dla miłośników „Przebudzenia ziemi" jest minikampania „Splugawieni", przeznaczona dla drużyny, w skład której wchodzą adepci w okolicach 2-4 kręgu doświadczenia.

Fabuła „Splugawionych" od razu przywiodła mi na myśl dzieło Kurosawy „Siedmiu samurajów". Oto bowiem grupa śmiałków zostaje wynajęta przez zamożnego zleceniodawcę do wykonania kursu do jego rodzinnej wioski, co do losów której ów pracodawca żywi poważne obawy. Oczywiście obawy te okazują się nie być bezpodstawne, zaś koniec końców drużyna staje przed całkiem ciekawym dylematem, przy czym wybór jaki podejmie może zadecydować o losach wielu istot.

„Splugawieni" to, jak na przygodę dla początkujących śmiałków przystało, scenariusz pozbawiony epickich pojedynków i wiekopomnych scen, niemniej jednak muszę przyznać, że stosunkowo niewyszukane motywy i epizody, zostały w tym przypadku ujęte wyjątkowo zgrabnie. Przygoda jest dosyć prosta, ale jednocześnie, dzięki motywowi drogi (bohaterowie muszą bowiem odbyć kilkudniową podróż do wsi Hanto), daje mistrzowi gry sporo możliwości do improwizacji, a te spotkania ustalone, które zostały opisane przykładowo w podręczniku, stwarzają okazję do odegrania wyjątkowo ciekawych scen. Jedynym zastrzeżeniem, jakie mam do treści podręcznika jest to, że autorzy podali odrobinę zbyt mało przykładowych wydarzeń-„przerywników", które urozmaiciłyby podróż graczom. Obawiam się, że zupełnie niedoświadczony mistrz gry może mieć poważne kłopoty z opracowaniem czegoś sensownego na własną rękę i w rezultacie odjąć wiele z klimatu, jakim niewątpliwie odznacza się scenariusz „Splugawieni".

Poza powyższym, drobnym zastrzeżeniem, „Splugawieni" zostali przygotowani znakomicie. Podręcznik pełen jest praktycznych, przejrzyście opisanych porad dotyczących niektórych reguł, korzystania z firmowego scenariusza w ramach własnej kampanii, czy w końcu wprowadzania alternatywnych rozwiązań niektórych sytuacji, co niewątpliwie przyda się każdemu nieopierzonemu mistrzowi gry. Bardzo pomocne będą również z pewnością wszelkiego rodzaju pomoce „naukowe" w rodzaju szczegółowych opisów wszystkich ważniejszych bohaterów niezależnych, charakterystyk nowych przedmiotów magicznych, zasad działania paru nowych zaklęć-talentów, czy wreszcie różnych dodatków w rodzaju mapy i listów, które warto dla klimatu skserować przed sesją i rozdać w odpowiednim momencie graczom.

Summa summarum „Splugawieni" to naprawdę znakomity scenariusz dla tych, którzy stawiają swe pierwsze kroki we wspaniałym świecie RPG, aczkolwiek sądzę, że również bardziej doświadczeni gracze będą w stanie wycisnąć z owej przygody kilka niezapomnianych scen. Jeśli szukasz dla swej drużyny dobrego scenariusza do „Earthdawna" na przerwę świąteczną, „Splugawieni" powinni się znaleźć na szczycie Twej listy zakupów. ❐

Michał Nowakowski

Wydawca: FASA Corp.
Polski wydawca: Wydawnictwo MAG
Ocena: 9/10

Z KRAJU

Jeszcze w grudniu Wydawnictwo MAG opublikuje dwa dodatki do systemu „Wiedźmin – Gra Wyobraźni". Pierwszy z nich to „Biały Wilk część pierwsza", ukaże się w ramach serii „Biblioteka Białego Wilka" i będzie skupiał się na tajemnicach puszczy Brokilonu. Drugi zaś to „Wojna z Nilfgaardem", gdzie znajdą się szczegółowe informacje dotyczące mrocznego cesarstwa oraz przygoda rozgrywająca się w czasach wielkiej wojny z Nilfgaardem.

ZE ŚWIATA

Jak zwykle sporo dzieje się na scenie uniwersalnego systemu „d20". Niedawno pojawiło się rozszerzenie do jednego z ciekawszych uniwersów, wykreowanych w ramach tej konwencji, zatytułowane „Denizens of the Twisted Earth". Dodatek opisuje ze szczegółami zniszczony świat, w którym żywe istoty to rzadkość, zaś wspomnienia o ongiś kwitnącej cywilizacji istnieją jedynie w postaci zrujnowanych miast i przedmiotów, o których przeznaczeniu dawno już zapomniano.

Również dla systemu „d20" stworzono dodatek do niedawno wydanego „settingu" w klimacie cyberpunkowym o tytule „Cyber Style". Rozszerzenie zwie się „Net of Dreams" i traktuje oczywiście o surfowaniu po futurystycznej sieci komputerowej.

Firma Moongoose Publishing ogłosiła niedawno wszem i wobec, że nabyła prawa do stworzenia systemu RPG na licencji komiksu „Judge Dredd". Gracze będą mogli wcielić się zarówno w nieugiętych Sędziów, jak również kryminalistów grasujących po ulicach Mega City One. Całość ma być oparta na uniwersalnych zasadach „d20", zaś wydawca zapowiada opublikowanie pierwszego podręcznika na sierpień 2002 roku.

Firma Dark Quest zapowiedziała wydanie serii bezsystemowych sourcebooków, przybliżających życie codzienne w światach fantasy. Na pierwszy ogień w marcu 2002 pójdzie „City Guide 1: Everyday Places", potem zaś ukażą się „Nautical Necessities" oraz „Coffers and Coins".

M.N.

MUZYKA

Muzyka do jednego z największych aktualnie kinowych przebojów na świecie jest następną w przebogatej twórczości Johna Williamsa. To bez wątpienia najsłynniejszy kompozytor muzyki filmowej na świecie. Zdobywca m. in. 5 statuetek Oscara (aż 39 nominacji), 18 nagród Grammy i 3 Złote Globy. Co ciekawe, Williams z równym powodzeniem komponuje również muzykę klasyczną. Jednak największą popularność przyniosła mu współpracująca ze Stevenem Spielbergiem, a muzyka z takich choćby filmów, jak cykl „Gwiezdne wojny", „Indiana Jones", „E.T." czy „Szczęki" należą dziś do klasyki światowego kina.

Jego najnowszym dziełem są kompozycje do filmu Chrisa Columbusa „Harry Potter i kamień filozoficzny". Jak zwykle w jego twórczości mamy do czynienia z muzyką ilustracyjną. Krążek zawiera 19 tematów ściśle dopasowanych do kolejnych etapów rozgrywających się w filmie. Williams po raz kolejny wykorzystał brzmienie orkiestry symfonicznej, w wybranych partiach słychać również chóry. Trudno w tym zestawie wybrać utwór, który jest najpiękniejszy. Muzyka stanowi pewną całość i moim zdaniem nie należy do najwybitniejszych w przebogatej (ponad 80 ścieżek dźwiękowych) twórczości Williamsa. Niemniej jego fani i miłośnicy Harry'ego Pottera z pewnością powinni po nią sięgnąć.

Na koniec warto dodać, że wydanie audio zawiera dodatkowy dysk z materiałami z filmu. Znaleźć tam można między innymi zwiastun kinowy w różnych wersjach językowych, galerię zdjęć oraz materiały o grach komputerowych (Electronic Arts i Lego).

Robert Wiśniewski

„Harry Potter i kamień filozoficzny",
John Williams,
Warner Music 2001 r.

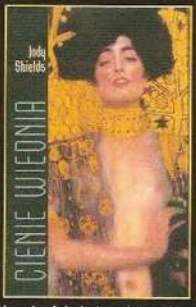
KSIĄŻKI

Pomysł przenoszenia fabuły bądź świata znanego z gry komputerowej na karty powieści nie jest już niczym nowym, choć podobne przedsięwzięcia kończyły się raczej marnymi rezultatami literackimi. Najnowsza książka Richarda A. Knaaka zatytułowana „Diablo – Dziedzictwo krwi" udowadnia jednak, że taki zabieg może się udać.

Akcja powieści rozgrywa się w świecie wykreowanym na potrzebę dwóch bestsellerowych gier firmy Blizzard, czyli Diablo oraz Diablo 2. Główny motyw książki nie skupia się na znanej z gier walki z Diablo, zamiast tego przedstawiony zostaje znacznie szerszy aspekt dramatycznego konfliktu między aniołami i demonami. Intryga rozpoczyna się od mrocznego i zaskakującego swym rozwiązaniem epizodu w zapomnianych kazamatach, potem zaś cała historia rusza z kopyta, porywając ze sobą w wir fascynujących i niepokojących wydarzeń czytelnika, dociągając go do finału pełnego widowiskowych fajerwerków. „Dziedzictwo krwi" pełne jest tchnących grozą artefaktów, magii, potworów i heroizmu, wszystko to zaś ukazane, jak na „lekką powieść fantasy", w zaskakująco mrocznym i poważnym świetle. Lektura powieści to niepokojąca wycieczka do świata, w którym ludzkie życie to niewiele znaczący pyłek, który w każdej chwili porwać może najlżejszy podmuch wiatru. Przerażająca bezsilność Norreca Vizharana wobec potęgi kontrolującego go artefaktu, przyjaźń potrafiąca pokonać śmierć, nieludzka podłość oraz nadludzkie bohaterstwo – to tylko niektóre z elementów sprawiających, że powieść ta nie jest tylko kolejnym czytadłem do podróży. Bez wątpienia Richard A. Knaak udowodnił, że można pisać dobrze w oparciu o tło fabularne gry komputerowej, nie uciekając się do zgrzebnego opisywania opływających posoką scen. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że kolejne części cyklu „Diablo", który zapoczątkował „Dziedzictwem krwi" będą stały na równie wysokim poziomie.

Michał Nowakowski

Diablo – Dziedzictwo krwi,
Richard A. Knaak,
Tłum. Michał Studniarek,
Wydawnictwo ISA, Warszawa 2001 r.



Jeśli ktoś lubi tajemnice, a na dodatek nie boi się zaglądać do mrocznych umysłów skażonych złem, powinien po tę książkę sięgnąć. Nie ma tu co prawda gonitw samochodowych, strzelaniny, agentów specjalnych czy seryjnych morderców, jest za to szokująca zbrodnia, piekielnie inteligentny policjant i klimat jak z powieści grozy.

Wiedeń, rok 1910. W parku Volksgarten, nieopodal pomnika cesarzowej Elżbiety, ktoś natyka się na zwłoki młodej kobiety. Policja z determinacją rozpoczyna niełatwe śledztwo. Prowadzi je człowiek do tego przygotowany, uczeń profesora Grossa, twórcy nowej dziedziny nauki – kryminalistyki. Jednak od początku pojawiają się pytania, na które trudno znaleźć odpowiedzi. Dlaczego morderca pozostawił przy ciele ofiary ekskrementy? Kto przed śmiercią nakarmił dziewczynę figami, o które nie tak łatwo w stolicy Austro-Węgier? Czy to możliwe, by zabójca wierzył, że jest wilkołakiem? I czy z tą ohydną zbrodnią mają coś wspólnego uprawiający czary Cyganie?

Intryga kryminalna umożliwia autorce ukazanie obyczajowości i mentalności zabobonnych mieszkańców Wiednia. Przesądy, magia, a z drugiej strony nowinki techniczne, do jakich należały wówczas telefon, daktyloskopia, teleskop służący do ustalania pożarów w mieście – wszystko to tworzy niezwykły klimat scen utrwalonych na archiwalnej fotografii w kolorze sepii. Opowieści o ludzkich namiętnościach i nieodgadnionej naturze zła patronuje brodaty ojciec psychoanalizy – Zygmunt Freud. Jego „duch" jest obecny w książce od pierwszych jej stron aż do końca i przypomina, że największe zło rodzi się zawsze w ludzkiej podświadomości.

Wojciech M. Chudziński

„Cienie Wiednia",
Jody Shield,
Tłum. Łukasz Nicpan,
Wyd. Świat Książki, Warszawa 2001 r.

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

KINO

Ciocia Petunia i wujek Vernon od początku traktowali jako karę wychowanie swojego osieroconego krewniaka Harry'ego Pottera. Co prawda, bardzo zastanawiające były tajemnicze zjawiska towarzyszące Harry'emu, ale dopiero jego 11 urodziny okazały się prawdziwym przełomem. Nie co dzień wszak ma się w domu czarodzieja, nawet gdy on sam o tym nie wie. Ale prawdziwa przygoda rozpocznie się w momencie, gdy Harry trafi do szkoły magii...

Cykl książek autorstwa Joanne'y K. Rowling o przygodach Harry'ego Pottera to największy fenomen przełomu wieków. Licząca jak na razie cztery tomy powieść stała się najpopularniejszą lekturą dla dzieci w dziejach literatury (ponad 100 milionów sprzedanych egzemplarzy na całym świecie). A już wkrótce można spodziewać się pierwszych publikacji naukowych, próbujących wyjaśnić socjologiczny fenomen związany z małym czarodziejem. Dla firm, które za niemałe wcale pieniądze kupiły prawa do różnego rodzaju gadżetów, inwestycja okazała się strzałem w dziesiątkę, bowiem sprzedają się znakomicie. Każdy fan Harry'ego Pottera chce mieć plecak z wizerunkiem swojego idola, a na specjalne okazje schowany w szafie strój czarodzieja. Decyzja zakupu praw do ekranizacji cyklu przynoszącego przysłowiowe złote jajka, okazała się jedną z najtrafniejszych w historii studia Warner Bros.

Z początku trochę zamieszania wywołało obsadzenie reżysera. Pojawiło się kilka nazwisk, w tym Stevena Spielberga (zamierza wyreżyserować 3 część cyklu), czy Terry'ego Gilliama (jego zwolenniczką była J.K. Rowling). Ostatecznie wybór padł na specjalistę od kina familijnego – Chrisa Columbusa (cykl o przygodach Kevina).

Studio Warner Bros. wyłożyło na produkcję aż 126 milionów dolarów, nic więc dziwnego, że Columbus mógł sobie pozwolić na planie na każde dziwactwo. Wszystkie szczegóły dotyczące tej prestiżowej produkcji były na przykład konsultowane z autorką powieści, aby tylko filmowy świat nie różnił się od literackiego, a producenci posuwali się przy tym niemal do granic absurdu, pytając np. o kolor mioteł.

Wymyślne efekty specjalne, wspaniała scenografia i charakteryzacja i przede wszystkim wierne przedstawienie bajkowego świata otaczającego Harry'ego Pottera było kluczem do kasowego sukcesu. Podobnie jak trafne obsadzenie tytułowej roli. Mimo niewielkiego jeszcze doświadczenia w filmie, wybór Daniela Radcliffa był doskonałym posunięciem. Szefowie wytwórni już martwią się, czy młody aktor będzie w stanie zagrać w ekranizacjach kolejnych części (planowanych jest łącznie 7 filmów).

Póki co „Harry Potter i kamień filozoficzny" bije za oceanem kolejne rekordy oglądalności, także ten dotyczący najlepszego w historii otwarcia (ponad 90 milionów dolarów w pierwszy weekend). I wygląda na to, iż na tym się nie skończy.

Polscy fani Harry'ego Pottera będą mieli okazję ujrzeć swego idola na ekranach kin już 18 stycznia 2002 r.

oprac. Robert Wiśniewski

Reżyseria: Chris Columbus

Obsada: Daniel Radcliff, Alan Rickman, Richard Harris, Rupert Grint, Emma Watson i inni

Dystrybucja: Warner Bros. Poland

DVD

TAXI 2

Oszałamiający sukces sensacyjnej komedii „Taxi" był wystarczającym powodem, aby powrócić do historii niezwykłej przyjaźni Daniela, taksówkarza o rajdowych umiejętnościach i policjanta Emilio. Tym razem muszą stawić czoła japońskiej mafii i odnaleźć porwanego przez nią ministra. Luc Besson raz jeszcze został producentem tego naszpikowanego efektownymi scenami pościgów samochodowych filmu. Sequel może nawet podobać się bardziej, niż jego poprzednik, scenariusz zawiera bowiem więcej gagów i scen akcji. Miłośnicy dobrego kina komercyjnego na pewno się nie zawiodą. Na DVD „Taxi 2" prezentuje się bardzo dobrze. Po obejrzeniu można zerknąć na obszerny materiał o realizacji i poczytać tekstowe materiały o filmie.

EWOLUCJA

Najnowszy film Ivana Reitmana (m. in. „Dzień ojca" i „Pogromcy duchów") jest komedią SF o grupie naukowców, którzy próbują uratować naszą planetę przed obcą formą życia. Trafia ona na Ziemię w meteorycie, który rozbija się w Arizonie. Z niesamowitą szybkością kosmiczny przybysz ewoluuje, osiągając coraz bardziej złożone formy i stanowiąc z czasem duże zagrożenie. Mimo że „Ewolucja" odniosła finansową porażkę, to na DVD jest nie lada gratką. A to za sprawą znakomitych efektów specjalnych (wykonanych m. in. przez Tippett Studios), które tylko zyskują w wersji cyfrowej. Na dysku znalazło się ponadto sporo dodatków (komentarz reżysera, sceny niewykorzystane, scenopisy obrazkowe)

CLINT EASTWOOD

Clint Eastwood, mimo wielu swoich ról, kojarzony jest powszechnie z postacią inspektora Harry'ego Calahanna, „Brudny Harry", pierwszy film z tej serii, jest dziś klasyką światowego kina, a cały cykl o przygodach detektywa należy do jednego z najpopularniejszych. Stąd cieszy wydanie specjalnego pakietu zawierającego 6 filmów, na który składają się: „Brudny Harry", „Sila magnum", „Pula śmierci", „Nagłe zderzenie", „Strażnik prawa" oraz nie należący do cyklu western „Wyjęty spod prawa Josey Wales". Pierwszy i ostatni tytuł jest specjalną reedycją. Wszystkie filmy otrzymały poprawiony cyfrowo obraz i dźwięk Dolby Digital 5.1. Jedyną właściwie wadą jest brak większej ilości dodatków i materiałów specjalnych. Pojawienie się interesujących materiałów dokumentalnych na wybranych dyskach jest wartościowym uzupełnieniem, ale pozostawia uczucie niedosytu.

KONKURS – CLINT EASTWOOD

Pytanie konkursowe:
Jakiej broni używa inspektor Calahann?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 31 stycznia 2002 r.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez Warner Columbia Tristar Home Video.

KUPON KONKURSOWY DVD

Z ostatniej chwili...

Sega nadal wyprzedaje zapasy konsoli Dreamcast. I ciągle oferuje atrakcyjne obniżki ceny. Tym razem można kupić Dreamcasta za jedyne... 50 dolarów. Słowem, za równowartość około 200 zł można nabyć rewelacyjną konsolę trzeciej generacji, na którą istnieje już wiele atrakcyjnych gier. Szkoda tylko, że za wspomnianą cenę można kupić Dreamcasta jedynie w Stanach.

Taniejąprocesory Intela. 27 stycznia 2002 Intel obniży – nawet o 18% – ceny układów Pentium 4. P4 z rdzeniem Northwood (wykonanym w technologii 0,13 mikrona), taktowany zegarem 2,2 GHz stanieje z 610 do 560 dolarów (o 8%). P4 w wersji 2 GHz potanieje natomiast o 13% – z 420 do 364 dolarów. Spadnie również cena procesorów z rdzeniem Wiliamette (technologia 0,18 mikrona). Model 2 GHz z 401 do 340 (o 15%), 1,9 GHz – z 273 do 240 (-12%), 1,8 GHz – z 225 do 193 (14%), a układ 1,7 GHz stanieje ze 193 do 163 dolarów (o 15,5%). Najbardziej natomiast spadnie cena układu z zegarem 1,6 GHz – ze 163 do 133 dolarów.

Odwrotnie do Dreamcastów i procesorów Pentium 4, rosną ceny pamięci. Zauważalny skok cen w górę nastąpił już w listopadzie, a analitycy oceniają, że to był niestety dopiero początek czekających nas podwyżek. Najprawdopodobniej producenci zdecydowali się sztucznie obniżyć produkcję, aby zmniejszyć ilość RAM na rynku i wywindować ceny. Sytuacja większości producentów RAM jest dramatyczna i podniesienie cen układów pamięci może być jedyną szansą na przetrwanie dla większości z nich.

Pomimo upadku firmy 3Dfx nadal rozwijane są sterowniki do kart Voodoo 4 i 5. W serwisie www.electic.com można znaleźć najnowsze sterowniki do tych kart autorstwa x-3Dfx (nie mylić z 3Dfx), grupy osób amatorsko wspierających technologię 3Dfx. Nowe sterowniki są w pełni zgodne z DirectX 8.0 i dostępne zarówno dla systemu Windows 9x, Me, 2000, NT oraz najnowszego Windows XP.

STEROWANIE Z GŁOWĄ

Myszka dla niepełnosprawnych

www.maui-innovative.com

Firma Maui Innovative Peripherals opracowała nowatorski model myszki komputerowej przeznaczonej dla osób niepełnosprawnych. Dzięki temu urządzeniu nawet osoby, które na przykład w wyniku wypadku utraciły obie ręce mogą obsługiwać komputer. Myszka o nazwie Magic Mouse zakładana jest na głowę a specjalny czujnik umieszczony nad monitorem przy pomocy promieni podczerwonych wykrywa ruchy głowy i dzięki dodatkowemu oprogramowaniu przesuwa kursor na ekranie.

NEC DIAMOND PRO740SB

Nowy monitor NECa

www.nec.com

NEC-Mitsubishi wprowadziła na polski rynek pierwszy monitor wyposażony w kineskop Diamondtron M2 z technologią SuperBright – 17 calowy Mitsubishi Diamond Pro740SB. Nowy monitor dzięki zastosowanemu kineskopowi Diamontron M2 oferuje absolutnie płaską powierzchnię ekranu a użycie powłoki antyodblaskowej Lamda/4 redukuje do minimum refleksy światła zewnętrznego. W kineskopy Diamondtron M2 wprowadzono nowatorskie rozwiązanie – technologię SuperBright, dzięki której kineskop automatycznie dostosowuje jasność do wyświetlanej na ekranie zawartości. Podczas odtwarzania obrazu wideo lub DVD jasność może zostać zwiększona nawet dwukrotnie w porównaniu z pracą z wyświetlanym tekstem lub innymi standardowymi aplikacjami. Urządzenie charakteryzuje się plamką 0,25 mm i maksymalną rozdzielczością 1600 x1200 pikseli przy 50-76 Hz. Zakres częstotliwości odświeżania poziomego to 31-96 kHz, pionowego: 50-160 Hz. Podobnie jak wszystkie monitory NEC-Mitsubishi, Diamond Pro740 SB objęty jest 3-letnią gwarancją producenta. Sugerowana cena detaliczna netto (bez VAT) wynosi 1399 zł.

NOWY RUMBLE RACER

Nieduża kierownica

www.multistyk.com.pl

W ofercie firmy MultiStyk znalazła się nowa kierownica Media Tech Rumble Racer MT164. Urządzenie jest zminiaturyzowaną kierownicą wyposażoną w technologię wibracji Vibration Force (zgodną z protokołem Force Feedback). Kierownica, idealnie nadająca się dla osób mających mało miejsca na biurku, wyposażona jest w przyssawki pozwalające umocować urządzenie do blatu i nie ma dołączanych pedałów – zamiast nich użytkownik ma do dyspozycji dwa analogowe przyciski spustowe na spodzie koła kierownicy. Dzięki wbudowanym funkcjom i klawiszom standardowego, cyfrowego game pada (krzyżak kierunkowy, 9 przycisków akcji oraz przyciski TURBO i CLEAR), RUMBLE RACER może być z powodzeniem wykorzystywany nie tylko w grach symulacyjnych, ale również w typowych grach zręcznościowych i platformowych. Urządzenie wyposażone jest w interfejs USB i sterowniki współpracujące z systemem Windows 98SE/Me i 2000. Kierownica sprzedawana jest w cenie 119,90 zł.

JAK CIEPŁE BUŁECZKI

GameCube w USA

www.nintendo.com

Premiera GameCube w Stanach Zjednoczonych okazała się sukcesem. Podczas pierwszych 24 godzin sprzedano konsole Nintendo GameCube o łącznej wartości przeszło 100 mln USD. Razem z konsolą Amerykanie kupowali średnio 2-3 gry. Do końca roku Nintendo chce dostarczyć na amerykański rynek łącznie 1,2 mln sztuk konsol. Wiceprezes Nintendo of America – Perrin Kaplan – oświadczył, że GameCube najprawdopodobniej sprzedaje się lepiej, niż konsola Microsoftu – Xbox. Niestety Microsoft na razie zachowuje milczenie i nie chwali się wynikami sprzedaży swojej konsoli.

AIBO ERS-220

Sztuczny pies jak żywy

www.sony.com

Sony zamierza rozpocząć produkcję nowej wersji elektronicznego psiaka Aibo. Nowy zwierzak, o oznaczeniu ERS-220, nie będzie już grzecznym robociątkiem posłusznie słuchającym poleceń. Stuart Willock, szef marketingu w amerykańskim oddziale Sony Entertainment Robot określa ERS-220 jako prawdziwego „psiego macho" i mówi, że nowy Aibo „może być nieco agresywny. Ale to wciąż przyjacielski i sympatyczny pies". Całkiem nowy jest także wygląd nowego Aibo. Robot wygląda bardziej „poważnie" i „technologicznie" od swoich poprzedników. Jest także znacznie inteligentniejszy. Dzięki poprawionemu oprogramowaniu rozpoznaje 75 (a nie 50, jak w starszych modelach) poleceń, podobnie jak AIBO Latte i Macaron może też robić zdjęcia. Wyposażony jest również w rozszerzone możliwości bezprzewodowej komunikacji z komputerem – można nim sterować z odległości do 9 metrów. Natomiast po zakupieniu za 90 dolarów programu AIBO Life 2, można samemu nauczyć robo-psiaka nowych sztuczek. Aibo ERS-220 kosztuje 1500 dolarów, skierowana jest więc do dosyć zamożnego odbiorcy. Według Sony są to lubiący otaczać się technologicznymi gadżetami mężczyźni w wieku 25-45 lat.

JESZCZE SZYBSZY

Duron 1.2 GHz

www.amd.com

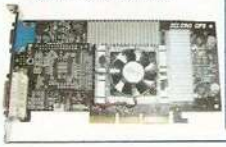
AMD zaprezentowała nowy procesor z rodziny Duron. Tym razem układ taktowany jest zegarem aż 1.2 GHz i współpracuje z nowoczesnymi pamięciami DDR. W testach porównawczych, opracowanych przez firmę AMD, Duron wyraźnie wygrywa z Celeronem taktowanym zegarem 1.2 GHz (współpracującymi z pamięciami SDRAM). Co ciekawe, Duron 1.2 GHz ma o 13% lepsze wyniki niż procesor Intel Pentium 4 1.4 GHz. Jednak dla pewności lepiej poczekać na bardziej obiektywne testy, przeprowadzone przez jakąś niezależną firmę. Duron 1.2 GHz, produkowany jest w technologii 0,18 mikrometra, wykorzystuje złącze Socket A i ma łącznie 192 KB pamięci cache, FSB 200 MHz oraz superskalarną jednostkę zmiennoprzecinkową z wbudowaną technologią 3D Now!. Nowy układ AMD dostępny będzie w sprzedaży jeszcze przed końcem tego roku w cenie 103 dolarów (przy zakupie powyżej 1000 sztuk).

SILURO GEFORCE 3

Nowa karta Abita

www.abit.com.tw

W ofercie firmy California Computer pojawiła się najnowsza karta Abita – Siluro GeForce 3, wykorzystująca układy nVidia GeForce 3. Dzięki zastosowaniu tego jednego z najszybszych dostępnych obecnie akceleratorów 3D oraz 128-bitowych pamięci DDR o pojemności 64 MB karta zapewnia wysoką wydajność w zaawansowanych aplikacjach graficznych jak i grach. Dodatkowo urządzenie wyposażone jest w wyjście Video oraz złącze DVI służące do podłączenia cyfrowych monitorów LCD.



SZYBSZY NIŻ ŚWIATŁO

Nowy superkomputer

www.ibm.com

Firma IBM podpisała kontrakt na zaprojektowanie i zbudowanie nowego superkomputera o nazwie Blue Gene/L. Nowa maszyna ma być 15 razy szybsza niż jeden z najszybszych współcześnie używanych superkomputerów – ASCI White RS/6000 SP, także autorstwa IBMa. Dodatkowo Blue Gene ma być ponad 50 razy mniejszy niż ASCI White, który zajmuje powierzchnię dwóch boisk do koszykówki. Nowy superkomputer działać będzie z prędkością 200 teraFLOPS, czyli 200 bilionów operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę. Komputer używany ma być do symulacji zjawisk fizycznych, jak zmęczenie materiałów lub eksplozji. Komputerowego potwora zamówiła Lawrence Livermore National Laboratory, które posiada już wspomnianego ASCI White, wykorzystywanego do badań na zlecenie amerykańskiego Departamentu Energii oraz Narodowej Agencji Bezpieczeństwa Nuklearnego. Planowana data zakończenia prac nad IBM Blue Gene/L to rok 2005.

PAMIĘTAJĄ CORAZ PRĘDZEJ

Nowy superkomputer

Już w roku 2002 w sprzedaży mogą pojawić się komputery PC współpracujące z pamięciami DDR II. Pamięci te będą mogły pracować z magistralą o częstotliwości 400 MHz (2 x 200 MHz) i umożliwią transfer danych z prędkością do 3,2 gigabajta na sekundę. Nowe układy, oznaczane DDR400 lub PC3200 dostępne będą jednak dopiero pod koniec 2002 roku. Przed nimi na rynek trafią pamięci PC 2700 (DDR333) pracujące z magistralą 166/300 MHz. Natomiast następcami DDR400 będą DDR 533 pracujące z magistralą 533 MHz i oferujące transfer dochodzący do 4,3 gigabajta na sekundę.

PRZENOŚNE 2,2 LUB 5,7 GB

Większe dyski ORB

www.castlewood.com

Rok temu firma Castlewood zaprezentowała napędy ORB o pojemności 1,2 GB. Charakteryzowały się niewielkimi wymiarami, sporą pojemnością oraz dużą trwałością i prędkością zapisu/odczytu – były ponad 10 razy szybsze niż dyski magnetooptyczne. Najnowsze urządzenia z serii ORB potrafią zapisać już na pojedynczym nośniku 2,2 a nawet 5,7 GB danych co czyni je konkurencyjnymi nawet w stosunku do nagrywalnych płyt DVD.

DWA W JEDNYM

Monitor z tunerem TV

www.philips.com

Firma Philips zaprezentowała nowy monitor LCD. Model 150 MT, charakteryzujący się rozmiarami 390x266x50 mm, wyposażony jest w matrycę o przekątnej 15 cali i zintegrowany tuner telewizyjny. Podczas pracy na komputerze można oglądać więc program TV zarówno na pełnym ekranie jaki i w niezależnym okienku – dzięki wbudowanej funkcji Picture In Picture. Dodatkowo urządzenie wyposażone jest w złącze S-Video oraz Euro (SCART), dzięki czemu można do monitora podłączyć zewnętrzne źródła obrazu jak kamerę, magnetowid lub stacjonarny odtwarzacz DVD.

MYSZKA DO NOTEBOOKÓW

Mysz liliput

www.zoltrix.com

W ofercie firmy Megabajt sp. z o.o. znalazła się jedna z najmniejszych myszek świata. To Zoltrix Atom USB. Urządzenie zaprojektowane zostało specjalnie do pracy z notebookami i jest niewiele większe od pudełka zapałek. Myszka wyposażona jest w dwa przyciski oraz złącze USB. Zoltrix Atom współpracuje z systemami Windows 98/2000/Me/XP.

PRZENOŚNE 80GB

Dysk FireWire

www.maxtor.com

Maxtor zaprezentował przenośny dysk twardy Personal Storage 3000DV. Urządzenie opakowane w estetyczną, niewielką obudowę o rozmiarach 219x152x41 mm współpracuje z komputerami PC lub Apple poprzez interfejs 1394, i.Link lub FireWire. Dyski sprzedawane są w dwóch wersjach – o pojemności 80 lub 60 GB.

GIGABAJTY W KIESZENI

Krzemowy dysk USB

www.m-sys.com

Firma M-Systems produkuje miniaturowe dyski pamięciowe Flash umieszczone we wtyczce USB. Urządzenia z serii DiskOnKey sprzedawane są w pojemnościach 8, 16, 32, 64 i 128 MB w cenach, odpowiednio, 29,99, 49,99, 79,99, 99,99 i 129,99 dolarów. Malutkie dyski, które z łatwością mieszczą się w kieszeni i mogą pomieścić dane, na których nagranie potrzebne byłoby kilkadziesiąt dyskietek idealnie nadają się do przenoszenia ważnych danych. DiskOnKey rozpoznawany jest przez większość BIOSów i praca z nim możliwa jest bez konieczności instalowania specjalnych sterowników (poza sterownikiem do interfejsu USB). Urządzenie współpracuje poprawnie z systemami Windows 98/2000/Me/XP, Linux 2.4.1 oraz Mac OS 8.6/9x/9.1x/10.

VIA APOLLO P4X266A

Nowy chipset VIA

www.via.com

VIA Technologies zaprezentowała chipset VIA Apollo P4X266A, następcę P4X266. Nowe układy przeznaczone są dla płyt głównych pracujących z procesorem Pentium 4 taktowanym zegarem o częstotliwości 2 GHz (oraz szybszymi) i współpracują z pamięciami DDR266 SDRAM oraz (dzięki mostkowi południowemu VIA VT8233A) obsługują interfejs Ultra ATA/133. Apollo P4X266A bez problemów współpracuje także z 400-megahercową magistralą danych FSB (Front Side Bus). Cena nowego chipsetu to 25 dolarów (przy zakupie hurtowym).

NIEWIELKI LOGITECH

Mysz dla podróżników

Logitech zaprezentował najnowszą mysz przeznaczoną dla użytkowników komputerów klasy notebook, palmtop. Mysz Logitech MouseMan Traveler wyróżnia się niespotykanym, oryginalnym i bardzo ekskluzywnym wyglądem i może być używana zarówno przez osoby prawo, jak i lewo ręczne. Nowoczesny wygląd myszy został osiągnięty dzięki zastosowaniu aluminium jako tworzywa do wykończenia zewnętrznego. Aluminium zapewnia myszy odporność w trakcie podróży oraz zmniejsza jej wagę. Standardową kulkę, która nieraz sprawiała sporo problemów w myszach podłączonych do notebooków, zastąpiono sensorem optycznym o rozdzielczości 800 dpi. Dzięki temu zmniejszono wagę myszy oraz poprawiono niezawodność urządzenia. Mysz nie brudzi się, nie trzeba jej czyścić, nie blokuje się i co najważniejsze działa na każdej powierzchni. MouseMan Traveler został wyposażony w dwa przyciski oraz kółko do przewijania. Urządzenie wyposażone jest we wtyczkę USB, ale w zestawie jest konwerter USB PS2. Wraz ze wspomnianym konwerterem dostarczane jest skórzane etui, 1 metrowy przedłużacz USB oraz oprogramowanie MouseWare. Cena MouseMan Travellera to 198 zł.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

POLSKIE CENTRUM WINDOWS XP

Strona przeznaczona dla użytkowników najnowszego systemu operacyjnego firmy Microsoft – Windows XP. Windows XP ujrzał światło dzienne 25 października, a już pojawiło się mnóstwo różnych łatek, poprawek. Strona ta stanowi świetne źródło informacji o wszystkim co dzieje się wokół Windowsa XP.

http://windowsxp.neurovirgin.com/

RED FACTION PL

W październiku ruszyła nowa, polska, oficjalna strona na temat gry Red Faction. Przedstawiono tu między innymi postacie z gry wraz z krótkim opisem. Jeśli nie wiesz jaką bronią mogą się one posługiwać, to koniecznie zajrzyj do menu Uzbrojenie. Warto także zapoznać się z pojazdami, na jakie możesz natknąć się w grze.

http://www.redfaction.pl/

PRIMITIVE WARS

Arxel Tribe otworzył oficjalną stronę swego najnowszego RTS-a – „Primitive Wars". W Polsce dostępny będzie on na przełomie roku dzięki polskiemu dystrybutorowi Manta Multimedia. Na stronie „Primitive Wars" znajdziesz obszerne informacje o grze, dużą ilość screenów a także wersję demonstracyjną gry.

http://www.primitivewars.com/

STEREO

CREATIVE® SURROUND SOUND SPEAKERS

DOLBY DIGITAL

EAX

DŹWIĘK DO POTĘGI⁶

Podłączając dowolny zestaw głośników 5.1 Creative, zyskujesz znakomitą moc i czystość dźwięku. Zanurz się w realistycznym dźwięku otaczającym o najwyższej jakości, jaki oferują nowe modele głośników z serii Inspire™ 5.1. Wybierz odpowiednie głośniki firmy Creative dla siebie w zależności od tego czy jesteś miłośnikiem muzyki, zapalonym graczem czy uwielbiasz oglądać filmy. Efekty, które teraz usłyszysz zadziwią Cię realizmem i potęgą dźwięku. Nowe głośniki są również idealnym uzupełnieniem naszych kart dźwiękowych, w tym najnowszych modeli z serii Sound Blaster®Audigy™. Odwiedź www.creative.pl

CREATIVE® INSPIRE™
5.1 DIGITAL 5700

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o., 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; e-mail: info@creative.pl, http://www.europe.creative.com,
e-mail: support@europe.creative.com, pomoc techniczna: tel.: 00353 1 438 00 40

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2001. Creative Technology Ltd., Creative oraz Sound Blaster są zastrzeżonymi znakami towarowymi, a Audigy, SB1394 i EAX Advanced HD są znakami towarowymi firmy Creative Technology Ltd. ASIO jest znakiem towarowym firmy Steinberg Media Technologies AG. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. Wszystkie inne marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich podmiotów. Wszystkie dane mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Rzeczywiste produkty mogą się nieznacznie różnić od wersji pokazanych w niniejszej publikacji.

PC TWIN TURBO 2

Test kierownicy komputerowej

Arkadiusz Matczyński

Od niedawna **Manta** oferuje nowy model kierownicy **PC Twin Turbo** oznaczony numerem **2**. Spowodowane jest to pojawieniem się podróbek kierownic z serii ***Twin Turbo***. Zmianie uległa jakość produktu. Wprowadzono nowy kształt pedałów o sportowym charakterze, sportową dźwignię zmiany biegów i hamulec ręczny. Pojawił się także nowy panel kolumny kierownicy o sportowym, metalicznym odcieniu oraz wyprofilowane koło kierownicy pokryte doskonałą imitacją skóry.

PC Twin Turbo 2 składa się z trzech elementów: kierownicy, pedałów, drążka zmiany biegów wraz z hamulcem ręcznym.

Kierownica

Najważniejszą cechą kierownicy różniącą ją od innych produktów tego typu jest możliwość regulowania kąta nachylenia oraz wysokości. Stosuje się to w prawdziwych samochodach. Kierownica mocowana jest do podłoża przy pomocy czterech, dobrze trzymających przysawek. Nie udało mi się oderwać jej od blatu, pomimo wykonywania ostrych manewrów. Możliwa jest także instalacja kierownicy między udami, dla tych którzy mają za wysokie biurko. Z tyłu kierownicy znajdują się dwa gniazda służące do podłączenia pedałów i dźwigni zmiany biegów wraz z ręcznym hamulcem. Na kierownicy umieszczone są programowalne przyciski.

Pedały

Pedały umieszczone są od siebie w dobrze dobranej odległości. Nie trzeba więc się obawiać, że zamiast gazu użyje się hamulca. Kabel łączący je z kierownicą jest dość długi – pozwalający na swobodne ich ułożenie we właściwym miejscu. Podstawka jest także odpowiednich gabarytów. Podobnie jak kierownica, posiada przyssawki oraz dodatkowo gumki zabezpieczające przed niekontrolowanym przesuwaniem.

Drążek zmiany biegów z hamulcem ręcznym

Ostatnim elementem zestawu jest drążek zmiany biegów połączony z hamulcem ręcznym. Oprócz standardowych elementów trzymających zastosowano dodatkowo metalową klamrę, którą można przymocować do blatu. Nieodłącznym elementem zestawu jest zasilacz.

Pc Twin Turbo 2 to dobra kierownica. Jest zdecydowanie lepsza od swojej poprzedniczki. Szkoda tylko, że nie zastosowano w niej opcji wstrząsów, która powinna być w standardzie każdej kierownicy. W końcu chodzi także o realistyczne odzwierciedlenie gry, a nie tylko ładny wygląd. Tego drugiego z pewnością nie można jej odmówić. Sportowy wygląd na pewno przypadnie wszystkim do gustu.

PC TWIN TURBO 2	
producent	***Tecnology Innovation***
polski dystrybutor	***Manta TDK Polska***
adres	***ul. Rysy 33 02-828 Warszawa http://www.manta.com.pl.***
cena	***239 zł***

DVD ASUS E612

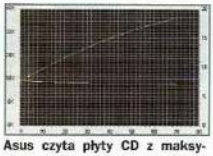
Test napędu DVD

Arkadiusz Matczyński

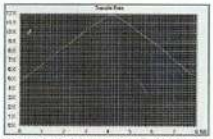
Napęd dostarczony jest w komplecie z zestawem śrubek, kabelkiem audio, dyskietką ze sterownikami dla DOSa, programem Asus DVD (przerobiony WinDVD 2000) do odtwarzania filmów DVD i obcojęzyczną instrukcją obsługi. Urządzenie podczas odczytu jest ciche. Z przodu znajduje się wyjście słuchawkowe, pokrętło głośności, przyciski PLAY i EJECT. Przycisk PLAY, podobnie jak w modelach ***CTX DVD-8212*** czy ***ARTEC DHI-C40***, służy nie tylko do rozpoczęcia odtwarzania muzyki dla płyt audio, lecz także do zmniejszania prędkości odczytu dla płyt z danymi. Każdorazowe naciśnięcie i przytrzymanie przycisku przez 3 sekundy powoduje spowolnienie obrotów dla płyt CD odpowiednio 40x - 32x - 24x - 20x - 16x -10x - 6x - 4x a dla płyt DVD 12x - 10x - 8x - 6x - 4x - 2x. Powrót do maksymalnej prędkości uzyskuje się przez krótkie naciśnięcie przycisku EJECT.

Z tyłu napędu, obok złącz zasilania i EIDE oraz zworek ustawienia trybu pracy (master/slave) znajdują się dwa wyjścia audio: analogowe oraz cyfrowe.

ASUS E612 to podobnie jak ***ARTEC DHI-C40*** jest napędem DVD najnowszej generacji potrafiącym czytać płytki DVD z prędkością 12x. Wprawdzie dostępne już są napędy szybsze 16x, ale testowany czytnik w zupełności wystarczy na aktualnie dostępne płyty DVD z filmami, które i tak odtwarzane są zawsze z prędkością 1x. Najważniejszy jest odczyt danych z płyty DVD. Test przeprowadzony programem DVD Speed 99 pokazał, że czytnik bez problemu osiąga prędkość 12x, lecz dopiero przy krawędzi płytki. Jest to więc prędkość maksymalna, średnia prędkość wynosi jednak 8x.



Asus czyta płyty CD z maksymalną prędkością 37x – nieco niższą niż podaje producent.



W przypadku płyt DVD prędkość maksymalna wynosi dokładnie 12x.

Napęd dobrze radzi sobie z płytami CD-ROM jak i CDR oraz CDRW. Podczas czytania tych krążków prędkość otrzymana z programu CD Speed 99 wynosi 37x.

Czytnik **DVD ASUS E612** to bardzo dobry napęd DVD/CD o niezłych osiągach. Zastosowanie przycisku spowalniającego pracę napędu, to może nic nowego, ale jest funkcją przydatną. No i oczywiście dołączony do zestawu program WinDVD 2000, wart przeszło 200 zł, stanowi zdecydowany atut napędu. Jest jednak nieco o około 60 zł droższy od napędu Arteca, który w niczym mu nie ustępuje.

DVD ASUS E612	
producent	***Asus http://www.asus.com.tw***
polski dystrybutor	***AB SA***
adres	***ul. Kościerzyńska 32 51-416 Wrocław http://www.ab.pl***
cena	***375 zł***

Parametry

Transfer CD	40x (6000 kB/s)
Transfer DVD	12x (16620 kB/s)
Obsługiwane krążki CD	193 (8 cm), 650, 700 MB
Obsługiwane krążki DVD	4,7; 8,5; 9,4; 17 GB
Obsługiwane formaty	DVD-ROM, DVD-Video, CD-DA, CD-ROM (mode 1), CD-ROM XA (mode 2), CD-ROM XA, Mixed-Mode CD, CD-I, CD-I Ready, CD-Bridge, Photo CD, CD Extra (CD-Plus), CD Text, Video CD, I-Trax CD, UDF, Bootable CD
Wielkość bufora	512 kB
Interfejs	E-IDE ATAPI

GŁOŚNIKI SERII MM

Głośnikowy zawrót głowy

Arkadiusz Matczyński

Firma **Manta** wypuściła na rynek serię głośników multimedialnych. W tym numerze prezentujemy trzy z serii **MM** – modele **160**, **450** i **600**. Każdy z zestawów różni się mocą znamionową oraz ilością głośników. Dostępne są zwykłe dwugłośnikowe, trzygłośnikowe (z subwooferem) oraz pięciogłośnikowe (subwoofer + cztery satelity). Tylko najwyższy model serii **MM-600** posiada wejście słuchawkowe, co znacznie obniża walory pozostałych zestawów. Szkoda, że nie zastosowano wejścia słuchawkowego we wszystkich modelach, gdyż jest to funkcja, na którą zwraca uwagę wielu użytkowników.

MM-160

Najprostszy z prezentowanych zestawów. Składa się z dwóch głośników z wbudowanym zasilaczem. Posiadają one ochronną tarczę magnetyczną oraz system dwudrożny. Ich moc wynosi 160 WATT. Parametry pasma przenoszenia wynoszą 45Hz - 20 kHz. Głośniki posiadają dodatkowy włącznik 3D Sound, który pozwala na uaktywnienie opcji „trójwymiarowego" dźwięku. Ich wymiary to 92x217x156 mm. Stylistyka jest dość ciekawa. Pokrętła cienkie i długie są wygodne. Na głośniku jest włącznik, pokrętło głośności oraz włącznik 3D Sound. Długość kabli wystarczająca do odpowiedniego rozstawienia głośników. Produkt posiada polską instrukcję i 12. miesięczną gwarancję. Głośniki podczas testów sprawowały się dobrze. Trudno od nich oczekiwać jakiś specjalnych osiągów, ale jak na tego typu ofertę cenową plasują się na dobrym miejscu. Włączenie opcji trójwymiarowego dźwięku znacznie zwiększa ich walory. Cena wynosi 59,90 zł.

MM-450

Głośniki z subwooferem. Składają się z dwóch głośników mniejszych od **MM-160** (wymiary 90 x 108 x 115) oraz woofera nieco większego od wcześniej wspomnianych (wymiary 114 x 250 x 160). Głośniki posiadają wbudowany zasilacz oraz ochronną tarczę magnetyczną. Ich moc wynosi 450 WATT. Na subwooferze znajduje się pokrętło głośności, przycisk BASS BOOST oraz włącznik. Tam także umieszczona jest dioda sygnalizująca stan głośników (czy są włączone, czy wyłączone). Pokrętło jest duże i dość grube. W głośnikach najczęściej stosuje się dużo mniejsze pokrętła, jak np. w **X-Tecnologies**. Jednak dzięki temu wygodnie się nim kręci, czego nie można było powiedzieć o tych zastosowanych w serii ***XT*** firmy **X-Tecnologies**. Długość kabli odpowiednia, by rozmieścić wszystkie trzy głośniki. Zestaw zawiera polską instrukcję oraz 12. miesięczną gwarancję. Testowane głośniki zachowywały się poprawnie. Subwoofer dzielnie zniósł duże podkręcenie głośności, choć przy maksymalnej głośności słychać było wyraźnie zniekształcenie dźwięku związane z przesterowaniem sygnału. Cenowo **MM-450** są dość interesujące, choć prawdziwie wymagający gracze powinni się zastanowić, nad zakupem nieco droższych i lepszych głośników. Cena zestawu to 169,90 zł.

MM-600

Najlepszy z oferowanych przez **Mantę**, zestaw pięciogłośnikowy. Głośniki także posiadają tarczę magnetyczną i wbudowany zasilacz. Ich moc wynosi 600 WATT. Parametry przenoszenia wynoszą odpowiednio dla subwoofera: 20Hz - 130 Hz, satelitów: 100 Hz-20 kHz. Wymiary subwoofera wynoszą 96 x 210 x 149 mm, podczas gdy satelitów 90 x 108 x 115 mm oraz wygodny regulator niskich tonów – basów. Wszystkie pokrętła umieszczone są na subwooferze i są cienkie i długie, przez co bardzo wygodne. Są to od lewej, włącznik zasilania, pokrętło głośności oraz regulator basów. Jest jeszcze bardzo przydatne wyjście słuchawkowe umieszczone z prawej strony subwoofera. Zestaw posiada 12-miesięczną gwarancję i polską instrukcję obsługi. Do testów rozmieściłem głośniki zgodnie z wszelkimi zasadami, tak by efekt był właściwy. Jakość dźwięku była bardzo dobra, a odpowiednio długie kable zapewniły możliwość prawidłowego rozmieszczenia głośników. Cena **MM-600** jest niższa od innych głośników tej kategorii, więc jeśli tylko stać Cię na ich zakup, to warto. W końcu co pięć głośników, to nie dwa. **MM-600** kosztuje 249,90 zł.

Podobne do serii MM	
X-Tecnologies XT 240	(test ŚGK 6/01)
X-Tecnologies XTW 360	(test ŚGK 6/01)
X-Tecnologies XTW 600	(test ŚGK 6/01)
X-Tecnologies XT 80	(test ŚGK 5/01)
X-Tecnologies XT 200 Silver	(test ŚGK 5/01)
X-Tecnologies XTW 480	(test ŚGK 5/01)

Głośniki serii MM

producent	***Manta***
	www.tdk-europe.com
polski dystrybutor	***Manta***
adres	***ul. Rysy 33***
	02-828 Warszawa
	http://www.manta.com.pl

Windows XP

Okna szeroko otwarte

Arkadiusz Matczyński

Dzięki uprzejmości firmy Microsoft Polska mieliśmy okazję przyjrzeć się z bliska oficjalnemu wydaniu systemu Windows XP Home Edition w wersji angielskiej (polska wersja była wówczas jeszcze w testach). Home Edition to wersja XP przeznaczona dla użytkowników domowych. Istnieje jeszcze Windows XP Professional Edition dla firm, wyposażona między innymi w obsługę płyt dwuprocesorowych, system zapisu plików z szyfrowaniem i serwer usług internetowych IIS.

Zaczynamy

Instalacja nowego systemu przebiegła bez większych problemów. Po wybraniu dysku i systemu plików (oprócz FAT/FAT32 XP obsługuje także znany z Windows XP system NTFS – pozwalający na określanie uprawnień do poszczególnych plików i katalogów) instalator raźno ruszył do pracy. Na testowym komputerze Celeron 400 i 128 MB RAM, z napędem CD 52x instalacja zajęła niecałe 40 minut i nie wymagała zbyt dużej uwagi. Poza podaniem numeru seryjnego, danych użytkownika i odpowiedziami na kilka prostych pytań XP instaluje się całkiem samodzielnie. Żadnych problemów nie sprawiło też wykrywanie urządzeń, zarówno w komputerze o podstawowej konfiguracji (Voodoo 3, karta dźwiękowa ESS) jak i bardziej rozbudowanej (GeForce 2 MX, SoundBlaster Live! 1024, karta sieciowa 3COM, tuner Aver TV/FM). Do wszystkich urządzeń, poza tunerem, sterowniki znalazły się już w wersji instalacyjnej Windows. Jedynie tuner Avera sprawił mały kłopot – sterowniki do Win9x nie zadziałały. Na szczęście producent zdążył już opublikować nowe wersje sterowników specjalnie pod **XP**. Bez problemu zadziałał za to SDI (Szybki Dostęp do Internetu) – mimo, że Windows ostrzegał, że sterowniki nie są certyfikowane i mogą działać niepoprawnie. Jeśli nie masz pewności, czy **Windows XP** da sobie radę z Twoim komputerem skorzystaj z Windows XP Upgrade Advisor w ramce „Wymagania".

PREMIERA

Dwudziestego piątego października 2001 roku odbyła się oficjalna premiera nowego systemu operacyjnego – **Windows XP**. Co ciekawe, jest to jedyny Windows, którego premiera odbyła się bez żadnych przesunięć. Podczas wielkiej gali w Nowym Jorku, Bill Gates pożegnał się z DOSem (przemawiającego głosem HALa z Odysei Kosmicznej) słowami „Sorry DOS". Polska wersja **Windows XP** ukazała się 27 listopada.

Cena nowej wersji „Okien", w dniu premiery dostępnych jedynie w wersji angielskiej, to 99 dolarów za upgrade do wersji ***Home Edition*** i 199 dolarów za upgrade do ***Professional Edition***. Ceny pełnych wersji to 199 dolarów za HE i 299 dolarów za PE. Dodatkowo, razem z **Windows XP** zaprezentowany został pakiet Microsoft Plus! For Windows XP, zawierający między innymi program do tworzenia etykiet na CD, zestaw wygaszaczy, gier i tematów graficznych oraz sterowanie głosem do Media Playera. Cena Plus! To 80 dolarów.

Na pierwszy rzut oka

Windows XP wizualnie różni się od swoich poprzedników w sposób naprawdę łatwo zauważalny. Po pierwszym uruchomieniu czeka na nas całkiem pusty pulpit i spory, kolorowy pasek zadań u dołu ekranu. Dostęp do aplikacji i dysków uzyskuje się z mocno rozbudowanego menu start. Oprócz menu z zainstalowanymi aplikacjami są tam też łatwo dostępne ikony kilku często uruchomionych programów oraz foldery „Moje dokumenty", „Moje obrazy" i „Moja muzyka" oraz szybki dostęp do pomocy, narzędzi wyszukiwania i panelu sterowania. Wyraźnie inaczej wyglądają też wszystkie okienka i przyciski. Standardowy motyw nowego Windows to duże niebieskie paski górne okienek z zaokrąglonymi rogami oraz śliczne, wypukłe przyciski, również z obłymi narożnikami. Jakby mało było tych bajerów kursor myszki rzuca teraz cień a menu pokazują się „przenikając" z tła. Wszystko to robi spore wrażenie ale z czasem prawdopodobnie zmęczy każdego użytkownika. Na szczęście wszystkie te wodotryski można wyłączyć i dopasować **XP** do własnych upodobań. W zestawie jest nawet motyw kolorów i wyglądu okien upodabniający **XP** do swoich poprzedników (można także włączyć standardowe menu „Start") – wówczas **XP** na pierwszy rzut oka niczym nie różni się od starszych wersji „Okien".

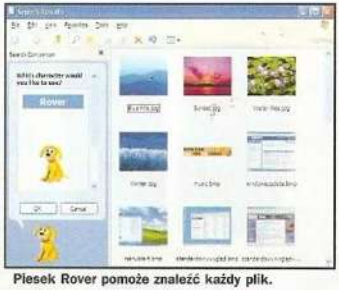
Nowe Windows dba także o wolne miejsce na ekranie. O ile nowe paski okien są dosyć duże i zajmują zauważalnie więcej miejsca niż klasyczne (na szczęście można je zmniejszyć) to już na pasku zadań nigdy nie ma tłoku. **XP** grupuje okna tej samej aplikacji w rozwijalne menu i pokazuje tylko jedną ikonkę na pasku zadań. Fantastycznie zmniejsza to bałagan na pasku zadań. Także ikonki w tak zwanym „icon tray" (prawy, dolny róg ekranu) zajmują mniej miejsca. Ikonki aplikacji, które nie są używane są ukrywane i pojawiają się tylko wtedy gdy trzeba.

Wszystko w komplecie

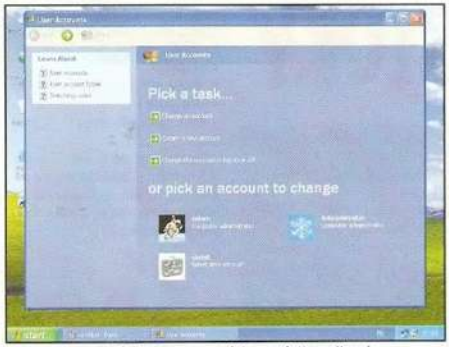
Microsoft od dawna stosuje taktykę integrowania z systemem operacyjnym jak największej ilości aplikacji. **XP** wyposażone jest standardowo w Internet Explorer 6.0 oraz nową wersję Outlook Express. Z narzędzi internetowych warto wspomnieć o komunikatorze Windows Messenger lub MSN. To program będący odpowiednikiem ICQ lub naszego rodzimego Gadu-Gadu. Jednak, z uwagi na małą popularność Messengera w Polsce z pewnością nie będzie często wykorzystywany (trzeba tylko cierpliwie przeczekać nagabywania **XP** o założenie sobie konta w usłudze MSN).

Całkiem nowy (choć podobny do znanej już wersji 7.1) Media Player for Windows XP pełni rolę domowego centrum multimedialnego. Oprócz odtwarzania dźwięków i animacji potrafi przekonwertować różne formaty (poza MP3 – za niego trzeba dodatkowo zapłacić) na standard WMA – promowany przez Microsoft format zapisu muzyki charakteryzujący się dwukrotnie mniejszą objętością plików w porównaniu do MP3, przy tej samej jakości dźwięku. Dodatkowo Media Player umie nagrywać muzykę na płyty CDR/CDRW, nie potrzebujesz więc programu do nagrywarki. Kolejną multimedialną aplikacją umieszczoną w **XP** jest Movie Maker, czyli proste narzędzie do transferu i edycji filmów. Także właściciele aparatów cyfrowych powinni być zadowoleni. Stosowna aplikacja do pobierania z aparatów zdjęć, ich przeglądania, konwertowania i drukowania także zawarta

XP oferuje całkiem nowy wygląd.



Piesek Rover pomoże znaleźć każdy plik.



XP przygotowany jest do pracy z wieloma użytkownikami.

jest w standardzie. Brak za to wirtualnej maszyny Javy. To efekt procesu wytoczonego **Microsoftowi** przez firmę **Sun** – autorów specyfikacji Javy. Tak więc pierwsze wejście na stronę wykorzystującą Javę kończy się koniecznością ściągnięcia z sieci ponad 5 MB Virtual Java Machine.

Wszystko w sieci

Nowe Windows przygotowane jest jako platforma przejściowa pomiędzy Windows 9x/NT, czyli systemami pracującymi „samotnie", bez połączenia z siecią a zapowiadanym systemem .NET nie będącym systemem operacyjnym z tradycyjnym znaczeniu, lecz raczej połączeniem wielu usług sieciowych, do pracy z którym niezbędne jest stałe połączenie z internetem. **XP** oferuje zatem wygodnego „czarodzieja" połączeń sieciowych, dzięki któremu można łatwo i szybko skonfigurować niewielką sieć lokalną i połączyć ją z internetem. Także wszystkie standardowe gry doczekały się wersji sieciowych a pulpit łatwo integruje się z siecią web (czego początki pojawiły się już w Windows 98). Jeśli do tego dodać mechanizm naprawdę łatwego tworzenia kont dla różnych użytkowników i możliwość szybkiego przełączania się pomiędzy użytkownikami bez potrzeby restartowania komputera (otwarte aplikacje poprzedniego użytkownika pozostają otwarte) to okazuje się, że do domów nareszcie trafił system trochę bardziej nastawiony na wykorzystywanie komputera przez kilka osób. Do tego warto wspomnieć o rewelacyjnej funkcji „hibernacji", dzięki której w kilkanaście sekund możesz zapamiętać stan aplikacji i wyłączyć komputer. A następnie po włączeniu i odczekaniu niecałej pół minuty uzyskujesz komputer dokładnie w takim samym stanie jak przed hibernacją. Dla mnie genialne! Choć trzeba pamiętać, że hibernacja wymaga na dysku tyle wolnego miejsca, ile masz pamięci operacyjnej.

Co dla graczy

Windows XP już na starcie wyposażone jest w DirectX 8.0, nie sprawia więc większych problemów przy uruchamianiu najnowszych gier. Nie potrafi co prawda za dobrze współpracować z urządzeniami korzystającymi z technologii ForceFeedback (w tym dżojstikami SideWinder **Microsoftu**), ale na pewno niedługo pojawi się łatka naprawiająca ten problem. Nie ma zresztą powodu aby się bać **XP**. Producenci nowych gier sami będą dbali aby ich produkt działał pod **Windows XP** a dla tych nielicznych gier, które będą miały problemy pod nowymi Windowsami z pewnością pojawią się patche. Dużo gorzej wygląda sytuacja ze znacznie starszymi grami. Szczególnie tymi DOSowymi. Pomimo możliwości włączenia takim programom trybu zgodności ze starszymi wersjami Windows, oraz wymuszenie trybów 256 kolorowych (czyli standardowej VGA) najprawdopodobniej DOSowe gry nie dadzą się uruchomić. Zresztą **Windows XP** cierpi na syndrom obecny już w ***Windows NT 4.0*** i DOSowe aplikacje w rodzaju Norton Commandera lub Dos Navigatora strasznie spowalniają pracę systemu.

Czy warto?

To dosyć trudne pytanie. **Windows XP** działa praktycznie z prędkością poprzednich wersji okienek (o ile oczywiście ma dużo RAMu), ale za to bardziej stabilne. Czerpie pełnymi garściami z doświadczeń Windows NT i nie pozwala, aby pojedyncza wadliwa aplikacja załamała cały system. I to jest jeden z głównych powodów, dla których można się skusić na **XP**. Jeśli jednak używane dotychczas przez Ciebie Windows działa stabilnie i nie masz z nim żadnych problemów, to na razie chyba nie warto przechodzić na **Windows XP**. Prawdopodobnie nadejdzie kiedyś era programów i gier wymagających do instalacji **Windows XP**, ale zanim to nastąpi upłynie jeszcze sporo czasu, nie warto się więc spieszyć. Chyba, że ktoś lubi nowinki i to do tego kolorowe – wówczas **XP** jest właśnie dla niego – śliczne, przyjazne i, o dziwo, bardzo dobrze działające. ❐

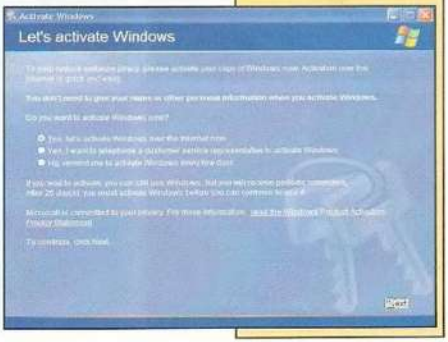
WYMAGANIA

Windows XP jest zauważalnie bardziej wymagające niż wcześniejsze wersje Windows (no może poza Win 2000). Minimalna konfiguracja to procesor 233 MHz, 64 MB RAM i 1,5 GB wolnego miejsca na dysku. Ale jest to konfiguracja wystarczająca w praktyce jedynie na zainstalowanie systemu. Do pracy zalecane są procesor minimum 300 MHz, 128 MB RAM i 2 GB miejsca na dysku.

Przed instalacją warto także sprawdzić, czy **Windows XP** poradzi sobie z posiadanymi przez Ciebie urządzeniami. Tym bardziej, że część sterowników od poprzednich wersji Windows nie chce działać. Pod adresem http://www.microsoft.com/hcl/ możesz obejrzeć listę urządzeń zgodnych z nowymi Windowsami. A pod adresem http://www.microsoft.com/WINDOWSXP/home/howtobuy/upgrading/advisor.asp znajdziesz Windows XP Upgrade Advisor (32 MB) czyli program, który sprawdzi czy na Twoim komputerze uda się bezproblemowo zainstalować **XP**.

AKTYWACJA

Windows XP to pierwszy system operacyjny **Microsoftu**, w którym zastosowano mechanizm Windows Product Activation. Polega to na tym, że po instalacji masz 30 dni na zarejestrowanie swojej kopii **Windows XP** w bazie **Microsoftu**. Możesz to zrobić przez internet lub telefonicznie podając ciąg cyfr podany przez program aktywujący. Serwer **Microsoftu** zapamiętuje identyfikator Twojego komputera, wygenerowany na podstawie dziesięciu komponentów Twojego komputera – typu karty graficznej, numeru seryjnego procesora, wielkości pamięci RAM, identyfikatora i wielkości twardego dysku, typu napędu CD/DVD, numeru MAC karty sieciowej, itp. Jeśli zmienisz coś w swoim komputerze lub spróbujesz zainstalować swój egzemplarz **Windows XP** na innym komputerze (co automatycznie zmieni identyfikator komputera) i spróbujesz ponownej aktywacji to system nie pozwoli Ci na to. W tym przypadku konieczny będzie telefoniczny kontakt z pracownikiem **Microsoftu** i wyjaśnienie przyczyny zmian. Brzmi to dosyć nieprzyjemnie, szczególnie dla osób często zmieniających konfigurację swojego pecета, ale w praktyce nie będzie chyba aż tak straszne. Jeśli posiadasz kartę sieciową i pozostawisz ją w komputerze, to możesz wymienić do sześciu komponentów składających się na identyfikator. W przeciwnym wypadku możesz zmienić do czterech elementów. Możesz również bez konieczności kontaktów z **Microsoftem** dodawać nowe karty /dyski. Natomiast po 120 dniach od daty aktywacji jest ona zerowana i korzystając ze swojej licencji możesz zainstalować **Windows XP** na zupełnie innym komputerze i aktywować bez żadnych problemów (oczywiście pod warunkiem, że odinstalujesz najpierw system z poprzedniego komputera, ale tego już **Microsoft** nie sprawdza).



GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Przeglądasz stare zeszyty? – spytał Grao-tsy Łinkomande, zaglądając do celi Dżoj-sti Balda. Młodzieniec podniósł oczy znad szarych rękopisów. Jego twarz jaśniała pogodnym blaskiem.

– Tak. Przed chwilą natknąłem się na zdanie: „Chrońcie owoce przed muchami."

– Zasady higieny, co?

– Właśnie. Dzisiaj pierwszoklasiści piszą pewnie: „Chrońcie procesory przed przegrzaniem." Jak ten czas leci…

Dżoj-sti Bald gościł u Mish-kha Conq'a. Spędzali popołudnie racząc się herbatą, ryżowymi ciasteczkami i opowieściami z dziecięcych lat. Humory im dopisywały, oczy błyszczały, czuli, jak odżywa w nich sztubacka krew.

– Co ty dolałeś do tej herbaty? – spytał Dżoj-sti.

– Nic. Powiadam ci, że dobrze nam, bo dni się wydłużają i sprzęt żeśmy, druhu miły, zmodernizowali.

– Jak co roku – potwierdził graodan Bald, podnosząc filiżankę w geście toastu.

– Zdrowie! – wykrzyknął Mish-kha.

Dżoj-sti spełnił czarkę, zerknął na biurko przyjaciela i widząc leżące tam pudełka, spytał:

– Jeszcze nie grałeś w „The Nomad Soul" i „Ultimę 9"?

– Ależ grałem! A dlaczego pytasz?

– Stoją obok twojego komputera.

– Racja. Chcę zagrać w nie jeszcze raz.

– W celu…?

– W celu zobaczenia, jak wyglądają naprawdę.

– Nie rozumiem. Przecież już widziałeś.

– Ta. Widziałem – Mish-kha gorzko się uśmiechnął. – Na tamtym sprzęcie widziałem, proszę ciebie, głównie mgłę. A otoczenie na całe dziesięć metrów od bohaterów. Teraz poznam prawdziwą naturę tych gier. Tę, której nie dane mi było wcześniej dostrzec.

– Wiesz co? – zagaił Dżoj-sti Bald do Mish-kha Conq'a. – Chciałbym zobaczyć kiedyś grę, która byłaby straszna, ale nie mroczna.

– Ciebie też bolą oczy od tych ciemności na ekranie monitora?

– Nie stresuj się, spokojnie, spokojnie – Mish-kha Conq masował kark Dżoj-sti Balda. Ten głęboko oddychał, starając się stonować rozszalałe serce.

Na ekranie rozłaczał się widok na rozległe wzgórza „Tribes 2".

– Przez chwilę było gorąco – wydyszał Dżoj-sti.

– Pamiętaj, co mówił Gene Hackman w „Unforgiven" – napomniał Mish-kha nie przerywając masażu. – „W pojedynku nie wygrywa szybszy strzelec, lecz ten, który umie zachować zimną krew."

ALE HECA

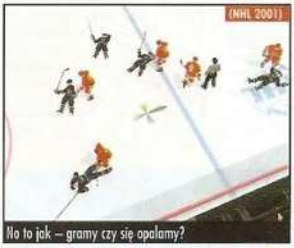
W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Patryk Soczyński, Konrad Kuźma, Robert Matusiak, Wojciech Zawodzki, Maciej Piewcewicz, Eryk Jonczyszyn, Błażej Morski i Dominik Balicki. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 4.) lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

Wszystko przez ten żel do włosów…

I było tracić głowę dla piłki nożnej?



No to jak – gramy czy się opalamy?

To się nazywa hamowanie!

Po torach, po torach, po torach, przez most…

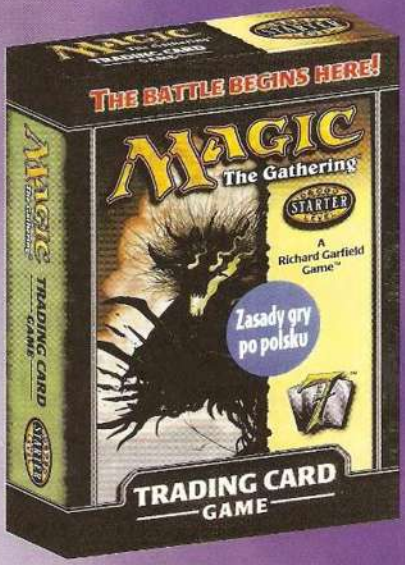
Wizyta u dentysty.

Gandalf czy Einstein?

Nie spać! Zwiedzać!

MAGIC The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający zawiera:
2 talie po 30 kart oraz 112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Pytaj w Salonach

EMPiK in medio RELAY

oraz w księgarniach i sklepach branżowych

Sprzedaż wysyłkowa: (0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl

Loga MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc.
© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

INDEKS ŚGK 2001

ZAPOWIEDZI

TYTUŁ	NR	STR.
Age of Mythology	7	20
Age of Mythology	9	27
Age of Sail 2	1	15
Age of Wonders 2	10	20
Aliens vs Predator 2	7	22
Aliens vs Predator 2	8	24
Aliens vs Predator 2	10	16
Anachronox	6	16
Anarchy Online	8	16
Anno 1503	7	19
Another War	11	16
Aquanox	6	24
Arcturus	12	17
Arx Fatalis	7	23
Atlantis 3	6	20
Baldur's Gate 2: Tron Baala	4	18
Battle Realms	7	22
Battle Realms	9	28
Battle Realms	10	21
Battlefield 1942	12	13
Black & White: Creature Isles	12	16
Blue Shift	5	19
Breed	11	17
C&C: RA 2 – Yuri's Revenge	8	18
C&C: Renegade	8	24
Catan	3	20
Chrome	12	16
Civilization 3	7	24
Civilization 3	9	28
Codename: Outbreak	12	17
Comanche 4	9	24
Comanche 4	12	17
Commandos 2	6	19
Cossacks: European Wars	3	17
Deadly Dozen	12	13
Desperados	4	20
Diablo 2: Pan Zniszczenia	4	19
Diablo 2: Pan Zniszczenia	5	23
Disciples 2	7	25
Disciples 2	9	27
Divided Ground	6	17
Duke Nukem Forever	8	22
Dungeon Siege	5	19
Echelon	2	16
Empire Earth	1	16
Empire Earth	9	29
Escape from Alcatraz	11	18
Etherlords	11	19
Europa Universalis 2	10	17
Evil Islands	2	17
Evil Twin	9	19
F1 Racing Championship	4	20
Frank Herbert's Dune	7	16
Freedom Force	9	23
Gangsters 2	2	15
Gangsters 2	6	22
Global Operations	12	18
Gorasoul	9	23
Gorasul: Dziedzictwo Smoka	12	14
Grand Theft Auto 3	8	18
Harpoon 4	4	16
Harry Potter i Kamień Filozoficzny	12	17
Heli Heroes	7	17
Heroes of Might & Magic 4	9	26
Heroes of Might & Magic 4	10	18
Hidden & Dangerous 2	8	24
Hidden & Dangerous 2	12	13
Hitman 2	11	13
IGI 2	12	14
Il-2 Sturmovik	9	24
Imperium Galactica 3	9	29
Industry Giant 2	4	17
Industry Giant 2	10	19
Iron Storm	11	18
I-WAR 2	3	20
Jazz and Faust	10	17
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	8	23
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	12	18
Knights and Merchants: The Peasants Rebellion	10	21
Krzyżacy	10	20
Mafia	11	16
Magic & Mayhem: The Art of Magic	6	24
Majestic	7	22
Master Rallye	12	16
Max Payne	8	20
Medal of Honor	8	21
Megarace 3	7	21
Mobile Forces	11	16
Monopoly Tycoon	10	19
Motor City Online	7	25
Motoracer 3	8	17
MS Flight Simulator 2002	7	24
Myst 3: Exile	3	18
Myth 3: Era Wilka	9	29
Natural Resistance	7	23
Neverwinter Nights	5	16
Operation Flashpoint	2	17
Orientalne noce	11	17
Patrician 2	11	14
Persian Wars	6	23
Planet of the Apes	8	24
Planetside	8	16
Polska goola!	11	14
Pool of Radiance 2	2	14
Posejdon	7	20
Praetorians	9	27
Primitive Wars	11	18
Project Eden	6	25
Project Eden	8	23
Psychotoxic	11	13
Rally Championship Extreme	9	21
Rally Trophy	9	21
Red Faction	8	21
Red Faction	9	18
Return to Castle Wolfenstein	2	20
Return to Castle Wolfenstein	8	23
Return to Castle Wolfenstein	12	12
Rycerze króla Artura 2	6	20
Settlers 4	3	32
Shogun: TA – The Mongol Invasion	3	18
Siege of Avalon	12	18
Sigma	7	18
Silent Hunter 2	11	16
SimsVille	7	25
Soldier of Fortune 2	7	16
Soldier of Fortune 2	11	12
Starmageddon	6	20
Startopia	7	19
Sting	5	17
Stronghold	5	18
Stunt GP	6	18
Stupid Invaders	2	18
Sub Command	9	20
SW: Galactic Battlegrounds	7	21
The Elder Scrolls 3: Morrowind	6	23
The Sims: Randka	11	18
The Thing	11	17
The Watchkeeper	9	20
The Wiggles	10	20
Three Kingdoms:Fate of the Dragon	3	16
Throne of Darkness	1	14
Throne of Darkness	9	22
Tom Clancy's Ghost Recon	8	24
Torn	6	18
Traffic Giants	3	16
Tropico	2	16
Unreal 2	5	20
Unreal 2	8	21
Warcraft 3	5	24
Warlords Battlecry 2	11	19
Warrior Kings	4	18
Warrior Kings	12	14
Wizardry 8	11	13
World of Warcraft	10	22
World War 3	6	24
Worms World Party	2	20
Wyścig wykrętów	11	14
Z2	2	19
Zax: The Alien Hunter	9	22
Zoo Tycoon	5	18

TEST WERSJI BETA

TYTUŁ	NR	STR.
Age of Sail 2	3	36
Alien Nations 2	9	30
Alien vs Predator 2	12	28
Arcanum	6	26
Artur's Knight	1	28
Baldur's Gate 2: Tron Baala	7	34
Battle Realms	11	40
Black & White	4	26
Black Thorn	11	28
Blair Witch vol. 3	4	34
Civilization 3	12	24
Conflict Zone	5	28
Dr Jekyll & Mr Hyde	5	32
Dracula 2: The Last Sanctuary	10	34
Emperor: Battle for Dune	7	26
Empire Earth	11	24
Europa Universalis	2	26
Europa Universalis 2	11	36
Fallout Tactics	4	30
Ghost Recon	11	30
Giants: Citizen Kabuto	1	22
Grouch	4	24
Hellboy	5	33
Icewind Dale: Heart of Winter	4	32
Il-2 Sturmovik	12	34
Jagged Alliance 2.5	3	34
Jetfighter 4	1	24
Mercedes Benz Truck Racing	5	30
MS Train Simulator	7	30
Myth 3: Era Wilka	12	32
Nascar 4	4	22
Oni	2	22
Operation Flashpoint	8	30
Oryginal War	6	32
Persian Wars	7	36
Pizza Conection 2	3	30
Pool of Radiance 2	8	32
Pro Rally 2001	2	28
Rally Championship Extreme	10	32
Rally Trophy	11	38
Red Faction	10	28
Resurrection	3	26
Runaway: A Road Adventure	5	26
Settlers 4	3	32
Sheep	2	30
Silent Hunter 2	12	36
Stupid Invaders	3	22
Summoner	4	36
The Sting	8	36
The Watchmaker	10	26
Tribes 2	1	26
Tribes 2	5	34
Tropico	3	24
Undying	3	28
Wiggles	11	34
Wizardry 8	12	30
World War 3	8	26
Z: Steel Soldiers	6	30
Zax	11	42

RECENZJE

TYTUŁ	NR	STR.
Adventure Pinball: Forgotten Island	6	66
Age of Sail 2	4	52
Aiken's Artifact	1	58
Alien Nations 2	10	52
Alone in the Dark 4	8	76
American McGee's Alice	2	44
Anachronox	9	68
Apostołowie: Święte Ziemie	10	60
Arcanum	10	38
Arcatera – Mroczne Bractwo	2	56
Arthur's Knights	4	76
Aztec Empire	6	70
B-17 Flying Fortress 2	4	44
Baldur's Gate 2: Tron Bhaala	8	54
Battle Isle 4	3	44
Beat up a Millionaire	10	64
Black & White	5	38
Black Thorn	12	48
Blair Witch vol. 3	5	64
C&C: RA 2 – Yuri's Revenge	11	62
Call to Power 2	1	40
Catan: Pierwsza Wyspa	6	64
Championship Manager 00/01	2	58
Championship Manager 01/02	12	56
Chessmaster 8000	4	66
Colin McRae Rally 2.0	2	68
Combat Mission	7	52
Commandos 2: Men of Courage	11	74
Conflict Zone	10	56
Conquest – Frontier Wars	11	66
Cossacks: European Wars	6	54
Crusaders of Might & Magic	3	54
Cywilizacja 2: Próba Czasu	3	64
Delta Force Land Warrior	2	60
Desperados	8	48
Diablo 2: Pan Zniszczenia	8	56
Disciples Gold Edition	6	50
Dracula: Zmartwychwstanie	5	74
Droga do El Dorado	2	54
Echelon	7	76
Emperor: Battle for Dune	8	40
Empire Earth	12	40
Empire of the Ants	11	70
Escape from the Monkey	1	36
Europa Universalis	3	72
Evil Islands	3	70
F1 2001	12	63
F1 Championship Sezon 2000	3	68
F1 Manager	1	66
Fallout Tactics	5	44
FIFA 2001	1	68
FIFA 2002	12	60
Freedom: First Resistance	9	58
Gangsters 2: The Vendetta	8	70
Giants: Citizen Kabuto	2	32
Gilbert Goodmate	6	58
Głupki z kosmosu	10	70
Grouch	5	72
Ground Control: Dark Conspiracy	3	80
Gunman Chronicles	1	44
Half-Life Generacja	6	68
Half-Life: Blue Shift	7	40
Heli Heroes	12	50
Hellboy	12	54
Hired Team: Trial	6	80
Hitman: Codename 47	2	62
HoMM&M 3: Shadow of Death	3	52
Hooligans	10	66
Icewind Dale: Heart of Winter	5	76
In Cold Blood	1	60
Independence War 2	9	54
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	5	56
Jet Fighter 4	3	62
Kingdom Under Fire	2	50
Kohan: Immortal Sovereigns	6	76
Koszykówka Manager 2001	4	78
Max Payne	9	34
Mechcommander 2	9	50
MechWarrior 4	1	52
Might & Magic 8	3	48
Monopoly Tycoon	11	50
MS Train Simulator	8	66
Myst 3 – Exile	10	44
Na Kłopoty Pantera	7	64
Nascar Racing 4	5	60
NBA 2001	4	82
Necronomicon	7	56
NHL 2002	10	68
Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa	3	78
Ogniem i Mieczem	3	56
Oni	3	74
Operation Flashpoint	9	40
Original War	8	58
Outforce	1	56
Pearl Herbor: Zero Hour	9	64
Pizza Connection 2	4	74
Posejdon: Bóg Atlantydy	10	62
Pro Rally 2001	4	56
Project IGI	2	52
Quake 3: Team Arena	4	64
Rally Championship Xtreme	12	62
Rally Trophy	12	64
Red Faction	11	44
Resident Evil 3	1	63
Resurrection	6	62
Road to India	11	72
Rogue Spear: Covert Ops	12	54
Roland Garros	12	58
RollerCoaster Tycoon – Loopy Landscapes	2	47
Rowan's Battle of Britain	2	48
Sacrifice	1	32
Schizm	10	48
Serious Sam	5	52
Settlers 4	4	48
Severance: Blade of Darkness	6	72
Sheep	4	70
Shogun TA: The Mongol Invasion	11	68
Silkolene Honda Motocross GP	3	58
Speedway Championship	10	58
Star Trek: Away Team	5	68
Star Trek: Elite Force – Exp. Pack	7	50
Star Trek: Starfleet Command 2	5	80
Star Trek: The Fallen	7	68
Starship Troopers	3	40
Startopia	9	46
Stunt GP	8	74
Stupid Invaders	4	80
Sub Comammand	12	52
Sudden Strike	4	68
Summoner	7	46
Super Taxi Driver	7	78
Superbike 2001	1	70
SW Episode 1: Battle for Naboo	5	48
Szachy 2001	8	80
Thandor: The Invasion	4	80
The Operative: No One Lives Forever	2	40
The Sims: Balanga	5	78
The Sting	9	66
The Ward	3	60
Theme Park Inc.	6	46
Three Kingdoms: Fate of the Dragon	7	60
Throne of Darkness	11	54
Timeline	2	66
Tomb Raider Chronicles	2	36
Tony Hawk's Pro Skater 2	3	66
Tottaly Unreal	9	62
Traffic Giants	8	62
Tribes 2	6	42
Tropico	6	36
Ultima Online: Renaissance	7	72
Undying	4	40
Wiggles	12	46
World War 3 – Black Gold	12	66
Worms World Party	4	72
X-COM Enforcer	7	66
Z: Steel Soldiers	8	40
Zegarmistrz	11	58
Zeus: Pan Olimpu	1	72

WZNOWIENIA

TYTUŁ	NR	STR.
Age of Wonders	1	76
Axis & Allies	5	84
Axis & Allies	12	71
Aztec	6	82
Civilization 2	12	71
Dark Stone	1	76
Descent 2	11	79
Duke Nukem 3D	11	78
Edgar Torronteras' Extreme Biker	1	77
Enemy Engaged	2	72
Evil Island	11	79
Giganci 2000	5	85
Giganci 2000 – z. zielony	6	83
Ground Control – Złota edycja	10	72
Heroes of Might & Magic Giga Box	10	73
Homeworld	12	70
Jedi Knight	11	79
Kingdom Under Fire	12	71
Lemmingi Rewolucja	12	70
Magic: The Gathering	7	82
Majesty	11	78
Mysteries of the Sith	11	79
Racing Madness	2	72
Red Alert Gigabox Col.	4	84
Submarine Titans	11	79
SW Epizode 1: Racer	11	79
SW Epizode 1: The Phantom Menace	11	78
SWAT 3: Złota Edycja	4	85
System Shock 2	1	77
The Great Battles	2	73
The Sims Total	12	71
TOCA: Touring Car Champ.	12	71
Tom Clancy SSN	9	72
Tom Clancy SSN	11	79
Tomb Raider 2	12	70
Trzecie Milenium	3	82
Tzar: Ciężar korony	6	82

RADY I PORADY

TYTUŁ	NR	STR.
Alien Nation 2	12	90
Alone in the Dark 4	9	86
Baldur's Gate 2 cz. 1	2	74
Baldur's Gate 2 cz. 2	3	84
Baldur's Gate 2: Tron Bhaala	10	80
Battle Isle: The Andosia War	7	90
Black & White	9	74
C&C: Red Alert 2	3	96
Desperados	10	74
Droga do El Dorado	3	92
Emperor: Battle for Dune	9	82
Escape from Monkey Island	2	94
Europa Universalis	6	84
Fallout Tactics	8	84
Gilbert Goodmate	8	94
Homeworld: Cataclism	1	78
ID: Heart of Winter + Trials of the Luremaster	10	88
In Cold Blood	4	94
MechCommander 2	11	90
MechWarrior 4	2	82
Myst 3: Exile	12	84
Panzer General 3	1	92
Pizza Connection 2	7	94
Pompei	1	88
Ring	1	84
Schizm: Prawdziwe wyzwanie	11	80
Starfleet Command vol. 2	6	88
Starship Troopers	5	86
Startopia	11	86
Stupid Invaders	5	92
Sudden Strike	9	78
The Settlers 4	6	92
The Sims: Balanga	6	95
The Ward	7	84
Tropico	8	90
Wizards & Warriors	4	86
Zegarmistrz	12	94
Zeus – Pan Olimpu	2	88

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ARCANUM

(Play It)

Poprawne odpowiedzi:
1. Fallout.
2. Jest 16 szkół magii.
3. Troika Games to firma amerykańska.

Nagrodę główną, grę „Arcanum", otrzymują:

Piotr Cholewczuk (Kraków)
Piotr Dąbrowski (Szubin)
Rafał Gniłka (Wisznia Mała)
Krzysztof Godlewski (Zabłudów)
Andrzej Grochowski (Niwnica)
Kamil Gut (Białystok)
Konrad Jodkowski (Szczecin)
Marcin Kobierzycki (Burzenin)
Michał Kowalski (Stargard Szczeciński)
Rafał Maksymiuk (Międzyrzecz)
Renata i Andrzej Małkowscy (Toruń)
Bartosz Markowski (Chojnice)
Jarosław Nieweczak (Warszawa)
Grzegorz Nowak (Brzeg)
Piotr Pawłowski (Kielce)
Tadeusz Piotrowski (Lublin)
Roman Serwatka (Koło)
Łukasz Sieruń (Turek)
Adam Staszewski (Poznań)
Artur Zug (Siemianowice Śląskie)

DVD BEN HUR

(ITI Cinema, IMP, Vision)

Nagrodę, film na płycie DVD, wylosowali:

Michał Gołąb (Gdańsk)
Krzysztof Milewski (Gdańsk)
Łukasz Sokół (Ostrzeszów)

PLANETA MAŁP

(Syrena Entertainment Group)

Łukasz Kaczkowski (Międzychód)
Maciej Łagan (Kielce)
Piotr Wilczyński (Olkusz)

(CD Projekt)

Poprawne odpowiedzi:
1. W „Rally Trophy" są 42 trasy.
2. Między innymi: Saab 96, Alfa Romeo, Opel Kadett, Lancia Fulvia, Lancia Stratos, Morris Mini Cooper, Ford Cortina, Ford Escort, Volvo Amazon.
3. Między innymi: Finlandia, Kenia, Rosja, Szwajcaria, Szwecja.

Nagrodę główną, gry „Rally Trophy", „Colin McRae Rally", „Longest Journey" i kierownicę firmy Logitech, otrzymuje:

Marcin Kuśka (Katowice)

Nagrodę pocieszenia, zestaw gry „Rally Trophy" i „Longest Journey", otrzymują:

Rafał Dziuk (Dobrodzień)
Łukasz Fojcik (Leszczyny)
Łukasz Grodowski (Lubomierz)
Sławomir Mackowiak (Bydgoszcz)
Piotr Mazurek (Szczecin)
Agnieszka Rozwałka (Leszno)
Maciej Urbańczyk (Trzebina)
Maciej Stwora (Oszczyna)
Tomasz Witek (Młoszowa)
Rafał Zimnik (Świętochłowice)

WIGGLES

(Play It)

Poprawne odpowiedzi brzmią:
1. Odyn.
2. Innonics.
3. Wilk Fenris.

Nagrodę, pakiet gier „Wiggles", „Alien Nation 2" i „The Sting", otrzymują:

Kacper Bogaczewski (Koszalin)
Andrzej Bordzio (Suwałki)
Jakub Cynkiel (Dębowiec)
Andrzej Dziobek (Wolbrom)
Piotr Filip (Łódź)
Konrad Kołodziejczyk (Kamienica Polska)

Jakub Puls (Bydgoszcz)
Łukasz Olejarz (Częstochowa)
Magdalena Wiekiera (Rudawa)
Jędrzej Wojtalak (Skierniewice)

Przy czym dodatkowo kufel i torbę otrzymują:

Andrzej Bordzio (Suwałki)
Magdalena Wiekiera (Rudawa)
Jędrzej Wojtalak (Skierniewice)

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 1/02 (109) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Monika Pąśko

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

ZAPRENUMERUJ

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

ARCHIWALNE NUMERY

Aby złożyć zamówienie należy CZYTELNIE wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto.

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 11/99 prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 lub (022) 761 31 43
w godz. 8.00-15.00
Reklamacje dotyczące pozostałej prenumeraty prosimy kierować do działu kolportażu
tel. (022) 625-50-05
w godz. 9.00-15.00

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A. Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora. Dodatkowych informacji o warunkach prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:

RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

NIP

tel. .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
Infor Press Sp. z o.o.
ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki
ABN AMRO Bank
16700004-643991058575
„EGMONT"

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

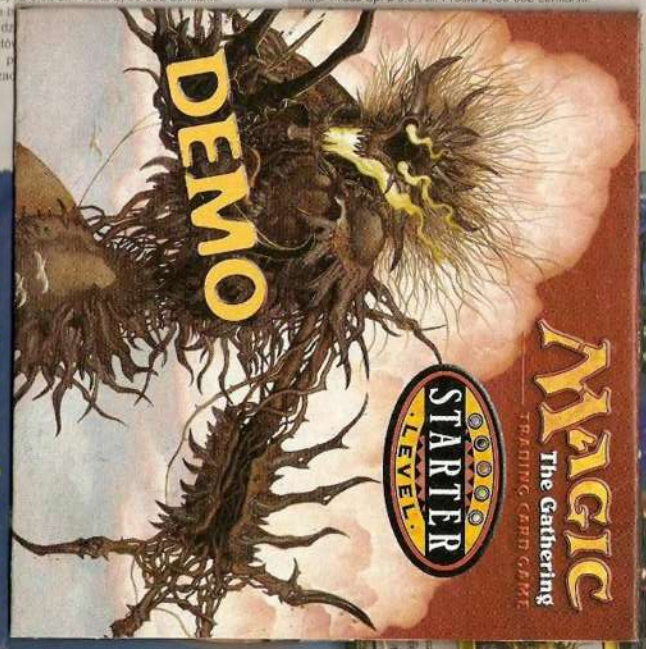
Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych z bazie Infor Press Sp. z o.o., ul. Prosta 2, 05-092 Łomianki.

Dane te będą przetwarzane wyłącznie dla potrzeb prenumeraty oraz działalności informacyjnej Egmont Polska Sp. z o.o. wobec klientów. Infor Press Sp. z o.o. zastrzega możliwość przekazania powyższych danych Egmont Polska Sp. z o.o. w celu realizacji prenumeraty.

.....
podpis



TU POWINNA BYĆ PŁYTA CD

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

INTERIA.PL

Największa gra z gatunku RPG!

onet.pl

HIT! 10/10 LoginPoint

Valhalla

HIT!

Siege of Avalon

Pełna magii opowieść o bohaterstwie i odwiecznej walce dobra ze złem

Siege of Avalon - pełna bohaterstwa i heroicznej walki historia oblężenia twierdzy Avalon. Ostatniego bastionu, który broni się jeszcze w wyniszczającej wojnie Przymierza Siedmiu Królestw z jeźdźcami Sha'ahoul. Jako młody mężczyzna wkraczasz na arenę wydarzeń, w kulminacyjnym momencie trwającej od ponad dwunastu lat wojny. W twierdzy brakuje już wszystkiego. Ci, którzy pozostali zastanawiają się, co skończy się najpierw: broń czy jedzenie.
Musisz spróbować odwrócić bieg wydarzeń i przechylić szalę zwycięstwa na stronę pozbawionych nadziei i oblężonych w twierdzy ludzi.

- Połączenie grywalności Diablo® z Baldur's Gate®
- Pełna polska wersja językowa
- Zróżnicowanie ras postaci: elfy, krasnoludy, ożywieńcy
- Możliwość tworzenia swojej postaci z szeregu umiejętności, które wzrastają w miarę zdobywania doświadczenia
- Każdy rozdział to oddzielna przygoda, jednak wszystkie tworzą ogromną całość
- Pełna zawiłości i nieoczekiwanych zwrotów akcji fabuła, ustylizowana na powieść fantasy
- Olbrzymia ilość zadań pobocznych
- Ponad 200 NPC z własnymi charakterystykami
- Gigantyczny wachlarz elementów elewipunku i zaklęć
- Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów
- Ponad 1000 stron dialogu
- Wyjątkowo olbrzymie środowisko gry
- Możliwość podróżowania w towarzystwie czterech członków drużyny

Siege of Avalon jest jedną z najwyżej ocenianych gier RPG przez fachowców:

Secret Service 9/10	Gry.Hoga.Pl 9.5/10
CD Action 8/10	CyberJoy 9.5/10
Gry.Onet.Pl 8/8	Gry.Interia.Pl 9.5/10
Strefa 10/10	WR.Pl 8/10
Login Point 10/10	Valhalla.Pl 9/10
Gry.WP.Pl 9.5/10	

Porównywanie tego typu gier do DIABLO jest niecuchronne... przyznam, że obydwa te produkty są w tej chwili moimi faworytami.
Secret Service

Jedna z największych niespodzianek końca roku 2001
Onet.pl GRY

Gra, która zabiła mit niezwyciężalności Baldur's Gate
Wirtualna Polska GRY

SoA jest świetne! Wciągnie każdego!
Hoga GRY

Najprościej jak możnaby Siege of Avalon scharakteryzować, to tak, że jest to porządne komputerowe RPG w pełnym tego słowa znaczeniu.
CD-ACTION

...przebija wszystkie znane mi „erpegi" nawet Torment'a.
strefa.com

PL 2CD

techland

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl